

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 14
N°14 NOVEMBRE 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

NOVEMBRE 1992

188 PAGES POUR CONSOLMANIACS



**TOUT SUR
MICKEY & DONALD (MD)...
... MICKEY (SUPER NES)**

**BATLETOADS
SUR
NES**

T4161 - 14 - 30.00 F



Sonic 2 : Le retour!

JOYPAD N°14 . NOVEMBRE 1992 . 30 F . BELGIQUE 210 FB . LUXEMBOURG 210 FL . SUISSE 9,5 FS . CANADA 6,95 S



UN RYTHME

Le Meilleur

KICK OFF
J'adore!

**JEAN PIERRE
PAPIN**



Nintendo®

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tackle glisse.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolongations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux efforts qui vous permettent de déterminer la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes de ligue, et du trophée européen avec une décision aux pénaltys.

© Nintendo Game Boy™, Super Nintendo™ et Super Nintendo Game Boy™ sont des marques de Nintendo. Tous droits réservés.

Disponible sur Nintendo® et GAME BOY™, et SUPER NINTENDO®.

SUPER NINTENDO
GAME BOY™
Tous les personnages et
l'histoire sont des marques de Nintendo.

IMAGINEER Co.,LTD



LE D'ENFER du Football

Précis - réaliste
très amusant



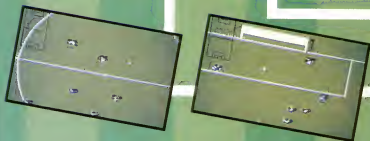
LETTRE DE
JEAN-PIERRE PAPIN
Kick Off, j'adore !

En matière de football je suis très exigeant... Simuler un match de foot sur ordinateur est loin d'être facile, car il faut pouvoir restituer toutes les sensations qu'on éprouve sur un stade et tout ce qui fait l'ambiance des grands matches !

Je dois dire que Kick Off répond vraiment à toutes mes attentes : le contrôle des joueurs est facile mais aussi très complet, on peut dribbler, marquer de la tête, tackler, rien n'a été oublié ! et les règles du football sont parfaitement respectées.

Et comme on a le choix entre plusieurs terrains et plusieurs vitesses de vent, chaque partie est différente des autres et on ne se lasse pas de rejouer !

Kick Off ? J'adore



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL,
BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88



SOMMAIRE

J O Y P A D

NOVEMBRE 1992

NUMERO 14

ABONNEMENT	161	SHAPESHIFTER.....	112
ARCADES	32	SLIMEWORLD	104
ASTUCES.....	172	STAR MOBILE.....	106
COURRIER.....	6	SUMMER CARNIVAL	107
DAUBES DU MOIS	170	ZERO WING.....	110
NEWS.....	8		
PETITES ANNONCES	182		
PREVIEWS	24		
REPORTAGE VIRGIN	18		
TESTS.....	42		

LYNX 114

STEEL TALONS	114
SWITCHBLADE II	115

MEGADRIVE 42

BATMAN RETURNS	70
CYBERCOP	60
DOUBLE DRAGON	58
HOME ALONE.....	48
LEMMINGS.....	46
RBI BASEBALL IV	62
SONIC 2	64
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO	57
WORLD OF ILLUSION	42
XENON II	50

SUPER FAMICOM 16

DRAGON'S LAIR.....	116
F1 CIRCUS.....	142
F1 EXHAUST HEAT	■ ■ .FC 160
GUNFORCE.....	122
JAMES BOND JR.....	124
MAGICAL QUEST	126
PILOT WINGS.....	■ ■ .FC 162
RACE DRIVIN'	125
ROGER CLEMENTS	140
SKINS GAMES.....	132
SUPER ALESTE	■ ■ .FC 167
SUPER DOUBLE DRAGON	136
SUPER SCOPE.....	138
TOP GEAR.....	■ ■ .FC 166

MASTER SYSTEM 74

ALIEN 3.....	74
SONIC 2	76
TAZMANIA.....	82
TRIVIAL PURSUIT	80

GAME GEAR 148

BATMAN RETURNS	148
CHUCK ROCK	149
POPILS	150
SHINOBI II.....	151

NINTENDO 84

BATMAN: RETURN OF THE JOKER	100
BATTLETOADS	84
BLUES BROTHERS.....	88
MAC DONALD LAND	97
SUPER TURRICAN	98
TOM ET JERRY	90

GAME BOY 152

BLUES BROTHERS.....	152
DIG DUG.....	153
FOUR IN ONE	154
KIRBY'S DREAM LAND	155
PRINCE VALIANT	153
PROBOTECTOR	■ ■ .FC 163
SPANKY'S QUEST	157
SPIDERMAN II.....	156
XENON II	156

NEC 102

BABY JOE.....	105
POWERSPORTS	102

KIDS INFOS JOYPAD SUR SUD RADIO

Si vous avez la chance d'habiter dans le sud de la France, branchez vous sur Sud Radio pour y découvrir toute l'actualité des jeux sur consoles. Le mardi et le jeudi à 18 h 50, ne manquez pas KIDS INFOS JOYPAD. Dans cette émission animée par Frank Langlois, vous aurez le plaisir suprême d'écouter Alain Huyghues-Lacour déliner dans le poste sur l'actualité des jeux vidéo. Au menu, des tests de jeux ou d'accessoires et des informations sur les nouvelles machines ou les événements du monde des jeux vidéo. Ne rater pas ces séquences épiques sur Sud Radio!



• E • D • I • T • O •



Après un séjour à Miami en compagnie de Virgin Games, je suis reparti au Japon, pour rendre une petite visite à Sega. Animé d'un bel esprit de sacrifice, je bouge un max pour vous ramener des informations toutes fraîches. Il m'a fallu manger du poison cru deux fois par jour (heureusement que j'adore ça, contrairement à l'ignoble Destroy qui ne jure que par les Mc Do!) et dépenser une petite

fortune dans les magasins de Akihabara. Vous allez peut être dire que je me répète (je vous en reparle à chaque fois que je reviens du Japon!), mais c'est plus fort que moi car ce quartier de Tokyo, qui porte le surnom de Electric Town, est un endroit sans aucun équivalent en Europe ou aux USA, dans lequel on trouve une quantité absolument incroyable de jeux, d'accessoires en tous genres et de consoles... Le rêve! Quand on me lâche dans Akihabara, je tourne comme un fou et je suis sûr que ce serait la même chose pour vous. Notez bien que les magasins de jouets ne sont pas dégueux non plus et que j'en suis ressorti avec des personnages de Dragon Quest, plusieurs Dragonball, un Mario et des Batman, ainsi qu'un dragon téléguidé des plus débiles. Bon! j'arrête de vous faire baver, mais un jour peut être? Mais revenons à nos nippons! Regardez bien les news ce mois-ci (les autres mois aussi, d'ailleurs!), vous y trouverez des infos toutes fraîches sur Sega, le Mega CD II, le CD rom Nintendo, ou encore sur Street Fighter II Megadrive. La guerre Sega/ Nintendo continue de plus belle et on a pas le temps de s'ennuyer en attendant la console de Matsushita! Les japonais se croient déjà à Noël, au vu des nouveautés super qui déboulent en masse ce moi-ci. La fin de l'année sera marquée du sceau Disney, car Mickey & Donald sur Megadrive et le Mickey de Capcom sur Super Nintendo sont deux petites merveilles incontournables, sans oublier retour de Sonic et les nouvelles aventures de Mario sur Game Boy (Super Marioland II est arrivé juste le jour du bouclage de ce numéro, AAARGH! je souffre!). Les joy pads vont chauffer dans les chaumières cet hiver!

AHL

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc Andersen • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique et Couverture : ALAIN LANGLOIS • Maquette : LINOS, JEAN-JACQUES et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique : Claude LUCAS et DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : J'm DESTROY • Trucs & astuces : Steph et Gregorovitch Volenskaya • Correspondant : USA : Sendai Publications • JAPON : Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM et Intégral • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture : BATTLEOADS®

Le numéro comporte un encart SEGA® en page centrale non-folioté. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

COURRIER des lecteurs

Cher Joypad,

1. Mickey sur Game Boy est-il vraiment exactement le même jeu que Bugs Bunny 2 sur cette même machine?
2. Le Mega CD sera-t-il moins cher dans les années à venir?
3. Quel est le jeu préféré de JM Destroy sur Megadrive?
4. Pour Noël, dois-je acheter Sonic 2, ou bien Streets of Rage 2? J'ai adoré les premiers épisodes.
5. WWF Wrestlemania sur Super Nintendo était génial, tout en images digitalisées, va-t-il sortir sur Megadrive?
6. Combien de couleurs peut afficher le Mega-CD?

Zo Mattel (Marseille)

Hello Zo, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.

1. Oui, ce sont en tout les mêmes jeux dans la mesure où seuls les personnages changent. Par exemple, les décors sont identiques.
2. Sans aucun doute, oui, son prix baissera. Si c'est pour l'en acheter un, tu dois savoir qu'il n'est pas encore distribué officiellement. Pour le moment, le prix est fixé par des revendeurs l'important en parallèle, c'est un prix complètement artificiel qui devrait chuter quand la machine sera vendue par Sega France.
3. Il s'agit de NHL Hockey, encore qu'il a longuement hésité avant de se prononcer.
4. C'est assez difficile à dire, parce que ça n'est pas vraiment le même genre de jeu. C'est Sonic 2 qui a la durée de vie la plus importante, si tu veux un indice.
5. Oui, WWF va sortir sur Megadrive, et, a priori, il devrait être tout aussi réussi que sur Super Famicom, puisqu'il ne fait appel à aucune technique extraordinaire.
6. Ah mais non, le Mega-CD n'affiche rien du tout, ab mais non. C'est la Megadrive qui s'en charge.

Cher Joypad,

1. Qu'attendez-vous pour tester Chuck Rock sur Game Gear?
2. Verra-t-on Shinobi 2 sur Megadrive et/ou sur Master System?
3. Est-il vrai que ThunderForce 4 (version japonaise à 60Hz) ne fonctionne pas sur Megadrive français?
4. A quand Shining Force sur Megadrive, Moonwalker sur Game Gear?
5. Combien coûtera Streets of Rage 2?
6. Enfin, je dispose de 500 francs, que me conseillez-vous comme jeu de shoot-em-up ou de beat-them-up?

Tom

1. Nous n'attendons plus rien, Chuck Rock est testé ce mois-ci, non ange.
2. Non, Shinobi 2 n'est pas prévu, sur aucune de ces deux machines.
3. A notre connaissance, non, ThunderForce 4

marche très bien, il n'y a pas de problème.

4. Rappel des faits: Shining Force est déjà sorti sur Megadrive, mais en version japonaise et bourré de textes en nippon, inutilisable, quoi. D'ailleurs, la suite vient de sortir, toujours au Japon et toujours aussi inutilisable (je précise: pour les 99% des joueurs français), ça s'appelle Land Stalker. Pour en revenir à ta question, personne n'a prévu de convertir ce titre en version plus compréhensible. Quant à Moonwalker, aucune version Game Gear n'a été annoncée.
 5. Moins de 500 francs. Je ne me mouille pas trop, hein?
 6. Il te faut ThunderForce 4. Voir la réponse numéro 3.
- En fait, Tom nous a menti, il ne s'appelle pas vraiment Tom, mais plutôt Thomas Turchi et il habite à Metz-Vallières.

Cher Joypad,

1. Je voudrais savoir si vous savez quand va sortir Mickey Mouse sur Super Famicom.
2. Je voudrais savoir si Amazing Tennis sera bien?

Florent Perez (Villeurbanne)

1. Mickey Mouse sortira le 20 novembre au Japon, mon p'tit loup.
2. Je veux qu'il sera bien, il sera même beaucoup plus que bien. Je le fais même courir des risques en publiant ta lettre, tous les lecteurs de Joypad de la région de Villeurbanne (et Dieu sait combien ils sont nombreux!) savent maintenant que tu t'achèteras Amazing Tennis et riezront jouer contre toi, sans prévenir, sans que tu ne les connaisses, ils déboulent chez toi, casseront la porte, saloperont l'escalier et mangeront ton pop-corn. Cher Florent, moumou, à compter d'aujourd'hui, tu n'es plus libre.

Salut Joypad,

1. Y aura-t-il une adaptation sur Super Famicom d'Undercover Cops et de Soccer Brawl?
2. Pourrais-je avoir quelques informations au sujet de la Game Boy couleur?

Un lecteur

Youhou, les copains, j'aimerais bien que vous signiez vos courriers, c'est nettement plus agréable. Vous pouvez donner un pseudo si vous roulez, mais un vrai nom, c'est plus sympi.

1. Undercover Cops vient d'arriver dans les salles d'arcade, il est sorti il y a moins de 4 mois, il faudra attendre un peu avant de savoir si un éditeur est intéressé. Quant à Soccer Brawl, c'est très probable qu'il soit porté un de ces jours sur Super Famicom, puisque Takara, l'éditeur, a déjà King of Monster et Fatal Fury à son actif.
2. Malheureusement, non, nous n'avons plus de nouvelles, nous ne savons même plus précisément si Nintendo a abandonné ou non l'idée.

On ne sait plus, Joypad ne sait plus. Ecrivez à Nintendo, dites-leur que Joypad a klouké et que c'est de leur faute.

Cher Joypad,

Je viens de découvrir le somptueux Soulblader sur Super Nintendo, que je préfère largement à Zelda 3. Je suis sur le point de le terminer, aussi ferais-je que tu me dises s'il y a un autre jeu aussi bien. Je pense à Lagoon ou à un autre. Et j'aimerais savoir si Actraiser est du même genre que Soulblader?

Gulle Dubessy (Nevez)

D'abord, permets-moi de te dire que tu as une très belle écriture, lumière de mes jours, et que ça fait plaisir à voir.

Dans le même genre que Soulblader (qui est effectivement un super bon jeu à la coo), il y a Lagoon, oui. Les deux jeux sont très similaires, tu devrais donc être séduit, tu peux foncer sans hésitation. Quant à Actraiser, le côté stratégie-simulation est nettement plus développé, on ne peut pas vraiment comparer ces deux titres.

DES GOUTS ET DES COULEURS

Choisir un jeu parmi plusieurs, c'est un peu effrayant, on a très peur de choisir le plus mauvais, ou en tout cas de passer à côté du meilleur. Mince, c'est trop idiot, ça, de passer à côté du meilleur, je voulais le meilleur et j'ai pris le moins bon, mince, quelle tarte je fais.

Docteur Joypad et Smlarblufcbt, son ordinateur, vous aident à faire votre choix. Soumettez-leur vos angos.

- Powermonger ou Warriors of Rome 2? (Megadrive)

Powermonger, car il est nettement plus riche, plus réaliste et bénéficie d'une durée de vie beaucoup plus longue.

- World Cup, Kick Off ou Football International? (Game Boy)

Commence sur les micro-ordinateurs, Kick Off sort largement du lot (quinique, sur micros, Sensible Soccer mérite largement l'ex-aequo).

- Quel est le meilleur et le moins bon des quatre Shoot-them-up suivants: Parodius, Axelay, Super Aleste et Phalanx? (Super Famicom)

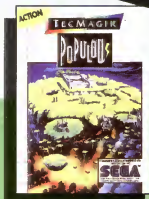
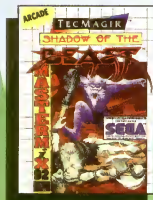
Dans l'ordre de préférence: Axelay, Super Aleste, Parodius, Phalanx.

TECMAGIK

CHAMPIONS OF EUROPE

DISPONIBLE DES MAINTENANT!

THE OFFICIAL GAME OF



© UEFA 1987

ALLEZ DROIT AU BUT N'ACHETEZ QUE LES MEILLEURS!

SEGA™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QG

Sega Force

91%

Micro Mart

90%

Oracle

90%

Mega Force

88%

Sega Pro

92%

Svenska Hemdator

90%

Game Power

88%

Super Text

90%

NEWS

PREVIEWS

NEWS: LES AILES DU DESIR



La tendance perçue le mois dernier s'affirme encore plus concrètement dans ce numéro. La Super Famicom se dégage, par la quantité de titres produits des autres. La Megadrive, assez proche tout de même, conforte elle aussi sa position sur le marché des seize bits. A une ou deux longueurs, les éditeurs continuent cependant à lui faire confiance. Avec Sonic II et World Of Illusion on en a plein les mirettes, c'est cool. Plus loin derrière, la PC Engine, à bout de souffle, suit à

peine ses deux concurrentes. Avec énormément de titres sur CD Rom et deux ou trois sur carte, les possesseurs de cette machine doivent être un petit peu écoeuré, d'autant que les choses n'ont pas l'air de vouloir s'arranger en ce qui la concerne. Cependant, rien n'est perdu car outre que cette guerre soit une guerre malsaine, vous êtes sûr d'être le vainqueur; non seulement face à la masse de jeux qui vous attend, mais également devant la qualité des titres qui sont annoncés partout à travers le monde de la galaxie, du cosmos de l'univers galactique et, ailleurs aussi!

INFO

UNE GROSSE BANANE POUR MA GAME GEAR

Pour 120 francs, vous pourrez désormais vous acheter une banane pour transporter votre Game Gear. De couleur noire, cerné d'un liseré bleu (c'est très chic) avec cet accessoire, vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas jouer où et quand vous le voulez.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

Microprose, les rois de la simulation de vol, vont réaliser sur Megadrive la superbe simulation F-16. La question est de savoir si ce sera sur cartouche ou CD.

Il paraît qu'Electronic Arts est actuellement sur le développement de Desert Strike II sur Megadrive. La version Super Nintendo de Desert Strike tout court devrait être disponible au cours du premier trimestre de cette année.

-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

Ce n'est toujours pas officiel, mais c'est désormais certain: les Segamaniaques devraient pouvoir s'éclater également avec Street Fighter II en 93. De plus, il est à noter que la version retenue par Sega sera Street Fighter II', c'est-à-dire la nouvelle variante de ce jeu que Capcom vient de commercialiser dans les salles d'arcade très récemment. Ce jeu légendaire devrait arriver sur Megadrive au mois de Février.

VOLLEY BALL TWIN

Disponible au Japon à partir du 27 novembre de cette année, Volley Ball Twin pourrait bien devenir la



référence en matière de simulation de Volley-Ball sur console. En tout, vous disposez d'une quinzaine d'équipes de tous niveaux pour évoluer dans plusieurs championnats: national ou mondial. Contrairement au Volley Ball que nous connaissons sur Megadrive, ou même sur PC Engine, Volley Ball Twin se joue avec les six joueurs du vrai volley et ce, avec un effet de profondeur. Du coup, le jeu devient beaucoup plus réaliste. Un scanner permettant de visualiser la position des joueurs pendant le match est également présent. De ce fait, on ne se prend pas la tête pour savoir où sont situés les joueurs pendant une action. Super sympathique au niveau des animations, Volley Ball Twin comporte également une option dans laquelle vous jouerez sur la plage avec de belles nanas super athlétiques et tout, et tout... Un gros délire en perspective de Tonkin House.

**SUPER
FAMICOM
TONKIN
HOUSE**

**NEWS
PREVIEWS**

CHIKY CHIKY BOY



Dans le plus pur style des Wonderboy et autres miracles nippons, Chiky Chiky Boy retrace la vie d'un jeune adolescent à qui il arrive des tonnes et des tonnes d'aventures. Dans un

monde complètement délirant, vous naviguez dans la peau de ce petit homme. Armé d'une simple petite épée qui fait bien rigoler vos adversaires, vous êtes paré pour affronter les pires dangers de ce jeu de plates-formes. La planète de

MEGADRIVE

Chiky Chiky Boy est une planète merveilleuse mais qui, depuis quelque temps, se voit envahie par des dizaines, voire des centaines de bestioles immondes. Ne pouvant plus supporter ce phénomène, vous voilà parti dans un combat sans merci où votre salut résidera dans l'art et la manière d'esquiver les attaques ennemies et de contre-attaquer. Très mignon graphiquement, Chiky Chiky Boy sera disponible au moment où vous lirez ces quelques lignes. Un jeu tout à fait dans l'esprit japonais.

**SUPER
FAMICOM
BPS**

TETRIS II + BOMBLISS

Inutile de commenter ce titre pendant des lustres, Tetris, tout le monde connaît et c'est donc avec une certaine joie qu'on aura le plaisir d'accueillir ce jeu lors de sa sortie annoncée pour Noël. L'originalité de ce Tetris là vient du fait que, sur la cartouche, deux jeux sont disponibles. Bombliss est le nom de ce second titre. Nettement moins connu, normal c'est une production originale, Bombliss devrait néanmoins avoir rapidement de nombreux adeptes. Tout à fait dans le genre de son aîné, il en reprend plus ou moins le principe, sauf qu'ici, il faudra faire tout exploser pour augmenter la difficulté du jeu. En dynamitant le

maximum de briques, vous augmenterez considérablement votre capital point. Tout comme Tetris II, Bombliss peut également se jouer à deux avec deux écrans séparés. Chacun des deux joueurs peut alors intervenir sur l'écran de l'autre. C'est drôle, c'est rigolo, c'est sympathique, c'est génial, bref, ça risque de faire un carton d'autant plus que ce titre va sévir sur Super Famicom.



**GAME GEAR
SEGA**

LEMMINGS

Converti sur pratiquement toutes les machines de la création, Lemmings n'avait pourtant pas encore vu le jour sur Game Gear. Grâce à Sega, c'est désormais chose faite. Si, si, la chose est désormais faite. C'est avec grande joie que l'on accueillera donc ces drôles de petites bestioles bleues à la chevelure verte sur l'écran couleur de la petite de Sega. Comme toujours, bêtes comme leurs pieds, les Lemmings auront besoin de votre aide pour venir à bout de la centaine de niveaux proposée ici. Pas besoin d'être un professionnel de la baston dans Lemmings, le but du jeu est tout autre. En donnant un ordre précis à chaque bestiole, vous devez faire en sorte qu'un maximum d'individus rentre au bercail dans les meilleures conditions possible. Mais rien, rien ne sera facile car les difficultés sont nombreuses. Entre les trous qu'il faudra faire creuser, les blocs qu'il faudra déplacer, les collines à monter, les talus à ratiboiser, il y aura bien des surprises pour vous faire perdre la raison. Diaboliquement envoûtant, spirituellement enrichissant, Lemmings est un jeu super canon que je vous conseille de vous procurer dès sa sortie prévue pour la fin du mois de février au Japon.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

MEGADRIVE
KONAMI

On vous l'annonçait lors du dernier numéro, Konami se met à développer sur Megadrive. Hip, hip, hip hourrah pour Konami. O combien célèbre pour la qualité de ses diverses productions, Konami, dans

toute sa splendeur, nous livre donc avec TMNT une nouvelle aventure des tortues les plus stons de la vidéo. Avec Leonardo, Michael Angelo, Donatello et Raphaelo préparez-vous non seulement à vous gaver de pizzas mais également à édater un maximum d'empaffés de la face qui vous boucheront le passage et l'accès au niveau supérieur. Dans ce Beef'Em Up complètement farfelu, vous découvrirez rapidement que chaque tortue possède ses propres armes de prédilection. Entre le maniement des bâtons, des shurikens ou des sabres, elles auront fort à faire pour parvenir au terme de leur mission.

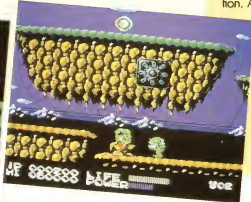
Complètement hystérique, complètement épique aussi, TMNT sur Megadrive sera disponible au Japon le jour de Noël. Un beau cadeau à faire, n'est-il pas!



NES
KONAMI

BUCKY O'HARE

Bucky O'hare est une type extra, génial. A peine eut-il eu vent des événements tragiques qui se déroulaient sur sa planète qu'il décida de contre-attaquer et de partir dans une lutte acharnée pour la défense de sa chère et tendre terre natale. Evidemment, les événements qui se traitent ne sont guère encourageants et peuvent rebuter plus d'un héros, mais pas un Irlandais de la trempe de Bucky. Depuis sa naissance, il ne connut que des embrouilles. En rupture totale avec tout ce qui pouvait le rattacher à la vie, il s'en alla avec armes et bagages. Dans un monde rempli de bêtes sauvages, dans la peau de Bucky vous parcourrez des régions ténébreuses à la recherche de la vérité. Plates-formes mouvantes, monstres de fins de niveaux, passages secrets, pieux géants et mortels sont les quelques ingrédients de ce jeu de plates-formes, certainement richissime, qui vous attendra dès le début de l'année prochaine.



SUPER
FAMICOM
KONAMI

BATMAN RETURNS

Gotham City est dans la daube la plus complète... après le Joker, c'est au tour du Pinguin (généralisme interprété à l'écran par Dany de Vito) de mettre la pagaille dans cette charmante petite ville. Dans le costume du super héros, ready pour éliminer radicalement et rapidement de la surface de Gotham tous les malotrus qui s'y cachent, vous voilà plongé dans les bas quartiers de la ville. Seul, vous devrez lutter sec contre les diverses agressions qui arriveront de toute part. Tout au long de ce Beef'Em Up remarquablement réalisé, vous devrez aligner les sbires du dit Pinguin en utilisant toutes les bat-armes qui seront à votre disposition. A la fin de chaque niveau, un ennemi plus infernal et plus vicieux que les autres viendra vous chercher les noises. Composé de plusieurs types de jeux, Batman Returns comporte notamment une course de voitures pas piquée des vers qui vous fera transpirer par tous les pores de la peau. Magistralement orchestré par une équipe de Konami, Batman Returns sera l'un des jeux en ce début d'année. Sa sortie est annoncée au Japon le 3 janvier 1993. Il n'y a pas très longtemps à attendre et l'on en est très content.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

De source non officielle (mais très bien informée), nous avons appris que Sega travaillait activement sur des composants qui seraient intégrés dans certaines cartouches et permettraient d'améliorer les

capacités de la Megadrive. C'est la riposte à l'annonce faite par Nintendo le mois dernier concernant les composants qui permettraient d'effectuer des calculs en 3D très rapidement, de manière à booster les capa-

cités de la Super Nintendo. Il y aura donc un composant ayant le même effet, ce qui rendra la Megadrive encore plus rapide. Selon nos informations, ce composant serait déjà pratiquement au point et il serait

encore plus performant que celui prévu par Nintendo. D'autre part, Sega travaillerait également sur un autre composant qui devrait permettre d'augmenter la palette de couleurs de la Megadrive.

NES
KONAMI

MONSTER IN MY POCKET

Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qu'il y avait dans vos poches? Ne vous êtes-vous jamais surpris en train de les vider pour enfin découvrir la vérité. Eh bien voilà, celle-ci est enfin dévoilée au grand jour grâce à ce titre de Konami. Des monstres, de tout petits monstres, vivent là, enfouis au plus profond des fils de nylon. Tout à fait inamical, la lutte sera chaude pour qu'enfin vos poches se vident et retrouvent leur pleine capacité. Figurez-vous en effet que ces satanées bestioles prennent de la place! Au cours d'une dizaine de niveaux (c'est dire à quel point certaines poches peuvent être grandes), il faudra donc manoeuvrer comme un Dieu de l'Olympe pour ne pas

vous faire gratter la tronche. D'autant que le jeu s'annonce vaste et plein de rebondissements. Distribué en France par Guillemot, Monster In My Pocket sera en vente chez tous vos marchands préférés au cours des toutes premières semaines de janvier.



MEGADRIVE
VARIE

F1 SUPER LICENSE

Dans la série des F1 Circus de l'année que vous voulez, le dernier titre en date annoncé par les Japonais est F1 Super License. Une fois de plus, vous vous retrouvez plongé dans l'univers sombre, mais tellement palpitant, du monde de la Formule Un. Sur une vingtaine de circuits, au volant de votre voiture de compétition, le deal est de prouver à la face du monde ce que vous valez réellement. Si, bien sûr, le maniement du joystick est primordial durant la course, il est également indispensable de bien négocier les divers paramètres qui interviennent sur le bon déroulement de la course en elle-même. S'il pleut, n'oubliez pas de doter votre F1 de pneus pluie. Si le tracé du circuit

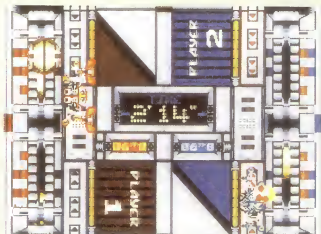
est plutôt du genre rapide, prenez le moteur le plus puissant, celui qui a la vitesse de pointe la plus importante et hop, c'est parti comme en quarante. Entièrement réalisé comme si une caméra suivait la course d'un hélicoptère F1, Super License promet de suivre les traces des F1 Circus.



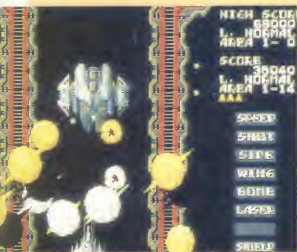
MEGADRIVE
NAMCOT

BALL JACK

Malheureusement, très peu d'informations nous sont parvenues concernant ce titre de Namcot. Plusieurs choses sont cependant certaines: premièrement, il est possible de jouer à deux en même temps sur le même écran. Deuxièmement, l'objet que vous dirigez tout au long des niveaux est une boule qui a l'énorme avantage, ou désavantage-tout dépend de l'endroit où l'on se place de rebondir comme une folle. Evidemment, les obstacles et les pièges que vous pourrez rencontrer vous en feront voir de toutes les couleurs. Sur votre parcours, vous pourrez également récupérer des bonus qui donneront à votre boule des facultés particulières pour vous rendre complètement fou. Annoncé au Japon pour le mois de novembre, ce titre ne devrait donc plus trop tarder à arriver en import parallèle.



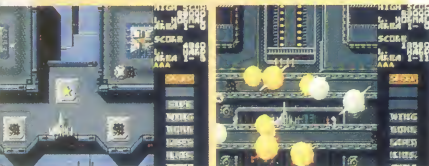
SLAP FIGHT



MEGADRIVE TOAPLAN

Slap Fight est un vieux jeu, un très vieux jeu qui existait naguère en salle d'arcade et sur les micros préhistoriques du genre du ST, de l'Amiga

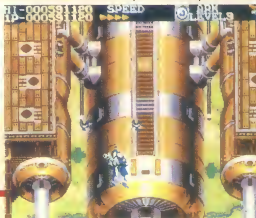
et de l'Amstrad. Largement dépassé par des titres beaucoup plus sophistiqués, c'est avec une certaine nostalgie malgré tout que l'on aura le plaisir de découvrir ce Shoot'Em Up à scrolling vertical sur Megadrive. Même si l'action n'est pas pleine écran, un menu vertical vous renseigne sur le score et sur l'arme en votre possession, obstruant en effet tout la partie droite de l'écran, elle s'annonce tonitruante. En survolant des régions reculées dans l'espace, ou des bases ennemies remplies de pièges insensés qui vous feront planer, vous devrez garder la tête froide pour ne pas vous faire griller sur place comme un vulgaire débutant.



NABUNAGAS AND HIS NINJA FORCE

MEGA-CD

Dans le genre d'Aleste, Nabunagas et ses forces ninja-risque bien de faire une belle percée dans le domaine des jeux de tir à scrolling vertical sur Mega-CD. L'espèce de robot métallico-charnel que vous dirigez doit se faire un chemin devant la tonne de créats débiloïdes qui l'empêche d'exécuter sa mission. La réalisation de ce titre semble bien nette. Avec très peu de titres sur Mega CD, les événements risquent bien de se précipiter car si vous rêviez d'un beau jeu de tir, Nabunagas pourrait bien être celui-là; d'autant que les musiques semblent bien devoir vous éclater les pavillons. Des décors foisonnant de couleurs, des sprites déboulant de tous les côtés, des armes de folie et des bruitages d'enfer sont les quelques éléments qui pourraient faire de ce titre l'un des titres vedettes du Mega CD.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Généralissime, toute la gamme NEC baisse de prix pour les fêtes de Noël. Si, si je vous assure, ce ne sont pas des balivernes stupides et débiles. Ecoutez plutôt: désormais, on trouvera la PC Engine Duo pour 2190 francs, 2490 francs avec un jeu. La PC Engine GT pourra s'acheter à 1490 francs, ce qui est presque donné pour une machine de ce calibre; enfin, la Core Grafx sera proposée à 790 francs seule et à 890 avec un jeu. C'est-y pas un bon deal ça? Comment, non!

MEGADRIVE

HUMAN SAGA

(titre non définitif)

Human Saga est le dernier remix en prévision de Golden Axe. A l'âge de pierre où les hommes n'étaient encore que des puceaux de la connaissance, un valeureux soldat venu d'on ne sait où, vient sauver l'âme des hommes en détruisant tout ce qui pouvait leur faire peur. Se déroulant comme un Beat'Em Up pure souche, vous êtes seul devant des dizaines d'ennemis. Votre épée sera un atout majeur dans votre bibliothèque de coups, pour éclater ces terroristes de l'esprit. Les idées qui composent ce titre fontission de partout et il ne sera pas rare de regarder à deux fois l'écran, afin de comprendre exactement la situation et ce que vous aurez à faire. Si les graphismes paraissent merveilleux, les monstres de fin, conduisant chaque étape de votre périple, vous sidéreront. Aucune date de sortie n'est encore annoncée au Japon quant à la disponibilité de ce titre sur Megadrive. Une affaire à suivre que l'on ne manquera pas.

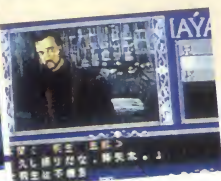
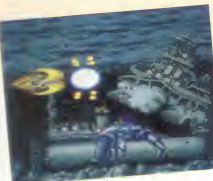


**SUPER
CD ROM
PC ENGINE/
NEC
AVENUE**

SUPER GRADIUS II

Ceux qui pensaient ou auraient pu penser que le CD Rom de la PC Engine était plus ou moins en perte de vitesse n'ont qu'à bien s'accrocher au train, car Super Gradius II arrive à grands pas et promet beaucoup. A bord de votre croiseur intergalactique, vous êtes parti pour une bataille rangée contre les forces du mal qui rôdent partout à travers la galaxie. C'est de la folie furieuse dans le cosmos dès qu'un danger se précise. Très vite, vous comprenez que votre sauvegarde réside dans votre faculté à ramasser des options et des bonus. Ces derniers assurent un armement conséquent qui vous permettra d'affronter n'importe quel adversaire. Très largement inspiré par Gradius (normal) et aussi par Darius, Super Darius II arrache un maximum de tous les côtés. Alors que Wings Of Thunder (la suite de Gate Of Thunder) est annoncé pour la même période, Super Gradius II pourrait bien être un sacré concurrent à l'hégémonie d'Hudson dans le domaine des Shoot'Em Ups sur cette console.

**NEWS
PREVIEWS**



SUPER SUMOTORI SPIRIT

**SUPER
FAMICOM
NAMCOT**



Au Japon, les Sumotoris sont de véritables dieux, des êtres riches à millions. Pourtant, nous, occidentaux, ne voyons en ces lutteurs que de vulgaires bêtes de chair et de graisse ne ressemblant en rien à de quelconques divinités à honorer. De toute façon, on s'en fout complètement car ce qui nous intéresse à présent est d'en savoir un peu plus sur Super Sumotori Spirit. Dans la peau d'un de ces gros nounours de graisse, vous êtes donc convié à participer à un championnat. Pour gagner, vous avez deux possibilités: soit porter votre adversaire hors des

limites du cercle composant les bords de la surface de lutte, soit lui faire mordre la poussière en le projetant au sol. Malheureusement entièrement en Tong, Sumotori aura peut-être bien du mal à faire une percée en France.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Sega et Nintendo continuent de se marquer. Après la récente sortie de la souris Super Nintendo, Sega devrait commercialiser une souris Megadrive dans les prochains mois.

CALCULS ACTUELS

NEO GEO

Le numéro 1 en France

CONSOLE NEO GEO	1 990 F	GHOST PILOTS	790 F
CONSOLE + MAGICIAN LORD	2 490 F	JOY JOY KID (PUZZLED)	690 F
JOYSTICK NEO GEO	430 F	KING OF THE MONSTER II	1 490 F
2020 SUPER BASEBALL	690 F	LAST RESSORT	1 490 F
ALPHA MISSION II	690 F	MUTATION NATION	1 490 F
ANDROS DUNOS	1 290 F	NAM 75	690 F
BASEBALL STAR II	1 49 F	NINJA COMMANDO	1 490 F
BLUE'S JOURNEY	690 F	ROBO ARMY	990 F
BURNING FIGHT	690 F	SENGOKU	790 F
CROSSED SWORD	790 F	SOCCER BRAWL	990 F
EIGHT MAN	990 F	TOP PLAYER GOLF	790 F
FATAL FURY	990 F	WORLD HEROES	1 490 F
FOOTBALL FRENZY	990 F	ART OF FIGHTING	1 590 F

49, RUE PARADIS 13006 MARSEILLE - TEL : 91 33 33 44

**SUPER
CD ROM
PC ENGINE/
MICRO
WORLD**

JIM POWER

Dans un monde apocalyptique, l'équilibre entre les forces du mal et du bien ne tenaient plus qu'à un fil. Ce film c'est à vous de le rendre plus fort, de le consolider en détruisant l'esprit du malin qui rôde alentour. Le monde de Jim Power est vaste, voire même très vaste. Armé d'une sorte de lance-flammes, vous traverserez nombre de territoires insolites qui vous conduiront bien souvent aux abîmes du désespoir le plus profond. Agrémenté par une bande son comme on aimerait en avoir sur tous les titres, Jim Power est un jeu d'action qui pète dans tous les sens. Riche dans son contenu, riche dans ses couleurs, riche encore dans ses musiques, ce jeu d'action d'origine française verra le jour dans le courant du mois de décembre, au Japon bien sûr.



SUPER VOLLEY II

**SUPER
FAMICOM
V SYSTEM**

Voici le concurrent immédiat de Super Volley Ball Twin dont

on vous a parlé au début de ces news. Ce qui différencie principalement ce titre de l'autre, réside dans le système de représentation. Ici, toutes les actions sont linéaires, c'est-à-dire que le jeu ne se déroule que dans un plan sans profondeur. Adaptation exacte du jeu d'arcade, Super Volley II permet également des coups spéciaux comme des services ou des smashes d'enfer qui pulvérisent tout sur leur passage. Outre le fait de pouvoir jouer avec des équipes nationales ou internationales, Super Volley II propose également une option où les joueurs sont de véritables robots, machines à renvoyer la

balle. Annoncé lui aussi pour le courant du mois de novembre, la lutte risque d'être chaude.

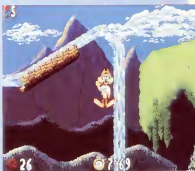
-TELEX-TELEX-TELEX-

Sega sort une cassette vidéo dans laquelle on pourra visionner toutes les dernières nouveautés de la marque sur Game Gear sur M.Aster System et sur Megadrive. Editée par Sega France même, cette cassette sera disponible dans le courant du mois de novembre au prix de 50 francs (40 francs si vous êtes membre du Club Sega). Envoyez vos sous à l'adresse suivante : Sega Vidéo Cedex 4181, 99416 Paris Concours.

Du 27 octobre au 12 décembre, Sega organise les Master Sega '92: tournée d'hiver. Dans une trentaine de centres commerciaux, vous allez pouvoir participer à un mega concours qui pourra vous faire gagner des dizaines et des dizaines de lots. Basé autour de David Robinson Supreme Court de NHLPA Hockey '93 sur Megadrive et de Wimbledon Tennis sur Master System, ces concours seront retransmis en direct sur écran géant. Gagnez un max de lots avant Noël et pulvérisiez tous les acrotes avec Sega.

BUBSY

Bubsy n'est pas un animal comme les autres, c'est un véritable fan de tout ce qui touche à l'étrange, au bizarre, à l'érotique. Accolade l'a donc gâté en réalisant ce titre, car il trouvera ici tout ce qu'il adore. Bubsy se déroule comme un jeu de plates-formes ou d'action, traditionnel, mais d'après ce que nous en avons vu, on risque fort d'être surpris tant cette réalisation semble réussie. Pour ne rien vous cacher, Bubsy pourrait même être le plus sérieux candidat contre Sonic, c'est pour dire que l'heure est importante. Au cours des nombreux périodes que notre cher collègue devra surmonter, il découvrira un tas de passages secrets, des planques, des cachettes, il trouvera aussi des bonus et des options qui lui permettront de rester en vie un peu plus longtemps. Graphiquement au top de ce qui se fait de mieux sur la console seize bits de Sega, Bubsy est un jeu qu'il faudra voir de près, mais alors d'extrêmement près, voire à la loupe si vous voyez ce que je veux dire.



-TELEX-TELEX-

Sega va arrêter de développer des jeux sur la Master System, au-delà, Tazmania et Mickey Mouse 2 devraient être les derniers jeux Sega sur cette console. Mais que les possesseurs de la Master System ne désespèrent pas pour autant, car cela ne veut pas dire qu'ils ne verront plus arriver de nouveautés sur leur console. En effet, les licences Sega comme Acclaim, US Gold, Teemagik, Domark, Virgin, etc... vont prendre le relais et de nombreuses nouveautés sont prévues pour l'année prochaine.



**MEGADRIVE
ACCOLADE**

AU PAYS DE **SUPER MARIO**



OFFRE EXCEPTIONNELLE
20 F
REMBOURSES*
pour l'achat de cette vidéo

Modalités à l'intérieur
Offre valable jusqu'au
30 04 93

* Frais d'attachement vidéo - Comptes non liés au vidéo

Le dessin animé



la vidéo de **SUPER MARIO**
en vente au rayon vidéo



BOUGIOGI BOWLING

MEGADRIVE
VISCO



On connaissait déjà le Bowling sur Super Famicom et sur Neo Geo; c'est maintenant au tour de la Megadrive de recevoir cette nouvelle simulation de sport (enfin, lorsque je parle de sport, je m'entends, bien sûr). Au cours de cette pseudo simulation, vous devrez bien évidemment réaliser le plus grand nombre de strikes possible. Un, deux, trois, dix, vingt, cent, qu'importe, le but est d'en réaliser plus que son adversaire. En choisissant dès le départ votre main (droitier ou gaucher) et le poids de la boule, vous serez bientôt prêt pour battre tous les records. Ambitieux comme vous l'êtes, vous pensez être capable de franchir le cap des 250 points. Disponible au mois de janvier, Bougiogi Bowling sera une bonne alternative à tous les jeux qui se ressemblent sur cette machine.

-TELEX-TELEX-TELEX-

C'est désormais officiel, le Mega CD sortira en France en Septembre, quelques mois après les USA. Il s'agira du nouveau modèle, le Mega CD II, qui sortira au Japon d'ici la fin de l'année. On ne connaît pas encore le prix de vente de cet appareil, mais il devrait être inférieur à 2000F. Si Sega a attendu si longtemps avant de commercialiser le Mega CD en Europe et aux USA, c'est en raison du manque de qualité des quelques logiciels présentés. Cela signifie donc que les gros titres que prépare Sega pour cette machine sont près d'être terminés et l'on peut s'attendre à découvrir prochainement des jeux assez surprenants, qui devraient être réalisés à partir de différents concepts entièrement nouveaux.

NES
KONAMI

PIRATES

Devenir le roi des pirates, celui que tout le monde adore, adulé et respecte. Être blindé

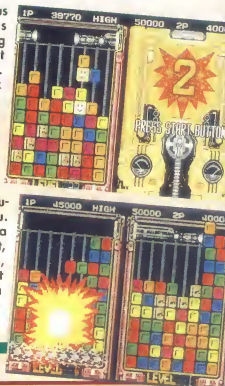


MEGADRIVE
VISCO

TERI PAKI

Je ne vous ferai pas de long

discours sur Teri Paki qui est le énième remix de Tetris. Pouvant se jouer à deux simultanément, chacun dirigeant ses pièces sur son propre tableau, le but est simple, clair, net et précis: il faut et il suffit d'éliminer le plus grand nombre de carrés de couleur à l'écran. Pour ce faire, il faudra ruser comme un dieu. Pousser les limites de la réflexion à son extrême et, surtout, rester maître de soi, ce qui est le plus important dans ce type de jeu où l'on devient très rapidement un grand nerveux.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Sony devait réaliser le CD rom de la Super Nintendo, quand l'année dernière, à Las Vegas, ce fut la rupture brutale alors que Nintendo annonçait un accord avec Philips. Des rumeurs faisaient néanmoins état du fait que les deux géants nippons n'avaient pas rompu le dialogue pour autant. Après de longues et difficiles négociations, qui se sont déroulées dans le secret le plus total, Nintendo vient d'annoncer qu'un accord a finalement été signé avec Sony, pour que ce dernier réalise le CD rom de la Super Nintendo. En plus de cet appareil, Sony commercialisera également son propre CD rom qui sera compatible avec la Super Nintendo. Ce dernier projet est proche de la fameuse Play Station qui avait été annoncée il y a plus d'un an par Sony, pourtant, ce ne sera vraisemblablement pas cette machine mais un nouvel appareil encore plus performant.

Philips avait profité de la rupture entre Sony et Nintendo pour passer un accord avec ce dernier concernant la réalisation du CD rom de la Super Famicom. Cela est remis en cause par le nouvel accord entre les deux géants japonais. Ce n'est donc plus Philips qui va réaliser ce CD rom, mais le constructeur européen ne perd pas tout. En effet, Nintendo a annoncé que Philips fabriquerait quand même un lecteur CD rom qui serait à la fois compatible avec la Super Nintendo et le CDI qui lui tient tant à coeur.

aux as et posséder une flotte qui fait peur à tous les navires alertes, n'est-ce pas un beau rêve? Avec ce nouveau titre sur NES et grâce à Guillemot qui importe ce jeu, vous allez enfin pouvoir arriver au bout de vos ambitions. En livrant des combats, en gagnant des batailles, vous allez pouvoir vous enrichir. En engageant de nouveaux hommes, en achetant de nouveaux bateaux, vous allez encore pouvoir faire peur et dévaliser davantage de navigateurs. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Pirates vous fera certainement vivre de superbes aventures pendant les soirées d'hiver qui s'annoncent plutôt rigoureuses.



"DECOUVRE MES SERVICES AU 47 79 23 45 ET TU SERAS PLUS FORT!"



Pour ceux qui en veulent toujours plus, SEGA propose de nombreux services. Au (16 1) 47 79 23 45, Maître SEGA te donne tous les conseils et astuces sur ses jeux. Sur le 3615 SEGA, tu découvres des infos, des astuces et tu peux même gagner des cartouches de jeux. Avec la SEGAVIDEO N° 2, Maître SEGA te présente ses meilleurs jeux et ses dernières nouveautés sur

cassette VHS. Grâce à MEGA FORCE, le magazine officiel des jeux SEGA, tu peux tout savoir sur l'actualité. Si ton control pad ou ton cordon péritel te lâche, tu peux les commander par courrier grâce au SAV SEGA. En entrant dans le CLUB SEGA, tu peux devenir un Segamaniaque privilégié... Alors pour tout savoir, appelle directement Maître SEGA et son équipe au (16 1) 47 79 23 45.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.



Virgin Games joue la carte Sega avec de très nombreuses nouveautés, toutes plus éclatantes les unes que les autres. Le séminaire de Miami a démontré que l'on va beaucoup parler de cet éditeur dans les prochains mois et qu'il devrait s'imposer parmi les leaders du jeu vidéo!



Du 30 septembre au 5 octobre, Virgin Games a organisé un séminaire à Palm Beach (le quartier résidentiel de Miami). A l'origine, ce séminaire devait réunir les cadres de Virgin Games, ainsi que les revendeurs américains les plus importants.

Finalement, Virgin Europe a décidé de prendre part à cette manifestation et d'y emmener des journalistes et des revendeurs venant de tous les pays d'Europe.

C'est ainsi que je me suis retrouvé en Floride, ce qui n'était pas vraiment pour me déplaire! Nous sommes donc rendus à Londres, où nous attendait un avion de Virgin Airlines à destination de Miami. En effet, pour ceux qui l'ignorent, la compagnie aérienne Virgin Airlines figure parmi les très nombreuses sociétés appartenant au groupe Virgin. Une certaine bonne humeur régnait sur ce vol, car le champagne coulait à flots tout au long de ce trajet. J'ignore si vous réalisez bien toutes les difficultés que nous rencontrons, nous autres journalistes, pour vous ramener des informations. C'est l'enfer!

Le séminaire de Virgin Games s'est déroulé dans un luxueux hôtel de Palm Beach situé en bordure de mer avec piscine, terrain de golf et de nombreux courts de tennis. Décidément, Virgin Games fait bien les choses! Mais, si nous avons pris du bon temps, nous n'avons pas négligé pour autant de regarder de très près (et de jouer!) les nombreuses nouveautés que Virgin prépare en ce moment. Il est clair que Virgin Games est bien décidé à mettre le paquet sur Sega. Ce séminaire était tout particulièrement dédié aux nouveautés Sega, avec la participation de la plupart des dirigeants de Sega USA et Europe. Toutefois, il convient de préciser que Virgin Games ne néglige pas pour autant les jeux micro et CD rom PC, car cet éditeur met également le paquet dans ce domaine... mais c'est une autre histoire!

VIRGIN GAMES FRAPPE FORT!

Comme vous le savez sans doute, Virgin a toujours été très proche de Sega, puisque c'est Virgin Mastertronic qui assurait depuis longtemps la distribution de Sega en Europe, jusqu'au rachat de cette branche par Sega, l'année dernière. De ce fait, la plupart des responsables de Sega en Europe sont des anciens de Virgin et cela se sent, car il y a vraiment un esprit Virgin. Cela était particulièrement sensible lors de ce séminaire qui, loin de ressembler aux habituelles réunions entre cadres dynamiques mais ennuyeux, l'humour et le non-conformisme étaient de rigueur, pour le plus grand plaisir de tous les participants.

Virgin Games annonce de très nombreuses nouveautés pour les consoles Sega, ce qui devrait le propulser au rang de deuxième licencié Sega en quantité de titres, juste après Electronic Arts. Mais il n'y pas que la quantité qui importe, il est visible que Virgin Games joue également la carte de la qualité pour réaliser de gros hits sur les consoles Sega et, au vu des jeux que nous avons découverts lors de ce séminaire, cet objectif devrait être atteint très rapidement. Virgin Games a déjà commercialisé de nombreux jeux sur Megadrive et Master System ces derniers mois: Terminator, European Club Soccer, Chuck Rock, Speedball 2, Xenon II, Corporation, Arcade smash hits et Marble Madness. Mais pas question de s'arrêter là, voici les prochains jeux de Virgin Games:

ANOTHER WORLD -MEGADRIVE-

Virgin Games termine actuellement la conversion sur Megadrive de ce grand hit (français, pour une fois!) sur micro. Ce jeu est absolument magnifique sur Megadrive et il faut préciser que c'est la version longue (celle du PC) qui a été convertie sur Megadrive. Avec ce jeu qui ne res-





en scrolling horizontal. Il est à noter que Superman a été réalisé par Graftgold, une équipe de programmeurs anglais à qui l'on doit déjà d'excellents jeux d'action sur micro et que l'on est heureux de voir arriver sur consoles. Sortie courant 93.

semble à aucun autre, Virgin Games devrait faire un carton. Sortie début 93.

MEGA-LO-MANIA - MEGADRIVE -

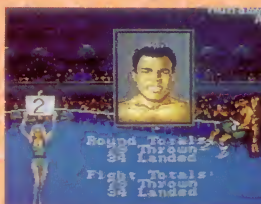


Tout comme Another World, ce jeu est la conversion d'un succès micro. Autre point commun avec le jeu précédent, Mega-lo-mania est un jeu très original qui n'a pas d'équivalent sur console, bien qu'il présente quand même quelques petites ressemblances avec Populous. Le but du jeu consiste à aider des populations à évoluer, de l'époque préhistorique aux temps futurs. Un jeu très accrocheur qui devrait séduire les amateurs de stratégie. Sortie en Janvier.



MOHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING - MEGADRIVE -

Virgin Games consacre un jeu à celui qui est sans doute le plus grand boxeur de tous les temps. Dans ce jeu, qui bénéficie d'une réalisation soignée, il vous faudra vaincre neuf adversaires redoutables avant de pouvoir, vous mesurer à Mohamed Ali, à moins, bien sûr, que vous ne préférez jouer contre un ami. Date de sortie non confirmée.



SUPERMAN - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR -

Le plus célèbre des super-héros se devait de faire sa première apparition sur console et c'est bientôt chose faite. Dans ce jeu, Superman va devoir affronter de redoutables super-vilains et ça risque de faire mal! Ce jeu comporte des séquences plates-formes, tandis que d'autres sont des shoot them up





ROBIN HOOD

- MASTER SYSTEM -
- GAME GEAR -



Ce jeu tiré du film avec Kevin Costner est un mélange de jeu de rôle et de jeu d'action. On y explore longuement la forêt de Sherwood et il y a plein d'objets à utiliser. Mais l'action n'est pas négligée pour autant, car il faut également livrer de nombreux combats contre les hommes du

shérif de Nottingham. Robin des Bois arrivera sur Master System en début d'année prochaine et plus tard sur Game Gear.

GLOBAL GLADIATORS

- MEGADRIVE -

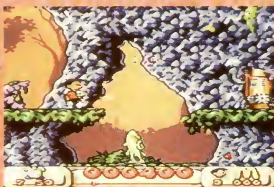
Mick et Mack sont les héros de ce jeu sponsorisé par Mc Donald. Mais même ceux qui n'aiment pas les Mc Do seront conquis par ce jeu de plates-formes passionnant qui a fait un malheur lors du séminaire de Virgin games où tout le monde voulait y jouer. Lors de son examen de passage devant Sega, Global Gladiators a reçu la meilleure note jamais donnée à un jeu Megadrive, un peu plus que Sonic!!! Ce jeu sera donc sans doute le plus gros hit de l'année prochaine sur Megadrive.

Sortie en Mars.



Voir pour les nouveautés que Virgin Games sortira prochainement, mais ce n'est qu'un début. Nous avons pu découvrir une petite merveille qui se nomme Spot, du nom du personnage fétiche de Seven Up, qui est une star aux USA. Il s'agit d'un jeu de plates-formes bénéficiant de superbes graphismes et d'une animation vraiment surprenante. Avec des jeux comme celui-là ou Global Gladiators, il est clair que Virgin Games devrait faire un malheur chez les segamaniacs. D'autre part, Virgin a annoncé, lors de ce séminaire, la signature de deux licences très importantes qui seront réalisées sur les consoles Sega. Il s'agit du Livre de la jungle, d'après Walt Disney, et de Robocop contre Predator... tout un programme! Il faut également signaler que Virgin Games mise également sur le CD rom. En décembre, Virgin Games commercialisera The 7th Guest sur CD rom PC, un jeu qui est déjà légendaire avant même sa sortie. En effet, The 7th Guest est le premier jeu de la nouvelle génération. Il a été conçu tout spécialement pour le CD rom et il ne serait pas possible de réaliser un tel programme sur une console ou un micro, quelles que soient leurs capacités. Pour ce jeu exceptionnel, Virgin Games fait des infidélités à Sega, car Nintendo a craqué sur ce jeu et s'en est procuré les droits à prix d'or. Il est, du reste, prévu que ce jeu accompagne le Cd rom de la super Nintendo lors de sa commercialisation. Néanmoins, Virgin Games prépare d'autres projets pour le Mega CD de sega. Le premier titre sera une version plus vaste de Another World.

Thierry Braille, qui dirige Virgin Games France depuis quelques mois, peut être satisfait de disposer des meilleures équipes de programmeurs dans notre pays. En effet, bien que n'étant pas lié par un contrat d'exclusivité avec Virgin games, Cryo reste néanmoins très proche de cet éditeur pour lequel il a déjà réalisé le légendaire Dune, ainsi que KGB. Pour les avoir découverts récemment, je peux vous assurer que les projets de Cryo vont faire très mal et que l'on entendra beaucoup parler de cette société, à l'avenir. Cryo développe actuellement pour Virgin une nouvelle version Mega CD de Dune, qui tirera le maximum des capacités de cette machine. D'autre part, Cryo a signé récemment avec Eric Chahy (le créateur de Another World... dont nous parlons un peu plus haut). Eric prépare actuellement un nouveau jeu pour Virgin Games, qui verra bien sûr le jour sur Sega. Avec tout cela, il n'y a vraiment pas de souci à se faire pour l'avenir de Virgin Games!



un nouveau

GAMES

CERGY 3

CENTRE COMMERCIAL
LES 3 FONTAINES
PORTE 7

le 27 novembre 1992

GAMES

un nouveau

Le plus grand
choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS

JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI

JEUX DE ROLES

JEUX DE ROLES
SEGA / ATARI

JEUX NINTENDO
JEUX TRADITIONNELS

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES

Le plus grand
choix de jeux

CAGNES SUR MER

LYON LA PART-DIEU

ST-QUENTIN-YVELINES

VELIZY 2

PARLY 2

LILLE

7, bd Kennedy
Tél. 93 22 55 21

Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

Grand Place
Tél. 20 13 92 92

NEO

LE MONDE DE

WORLD HEROES

WORLD HEROES

MUTATION NATION



Des sprites gigantesques
Des graphismes prodigieux
Des voix fantastiques
Des sons de qualité stéréo...



LAST RESORT

KING OF THE MONSTERS II

BURNING FIGHT

NEO•GEO NEO•GEO NEO

NEO GEO

LA PERFECTION

LE MOYEN ÂGE

BASEBALL STARS 2

BASISMA STARS 2



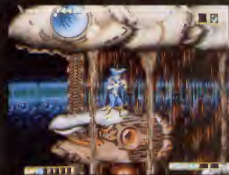
WORLD HEROES



WORLD HEROES



LAST RESORT



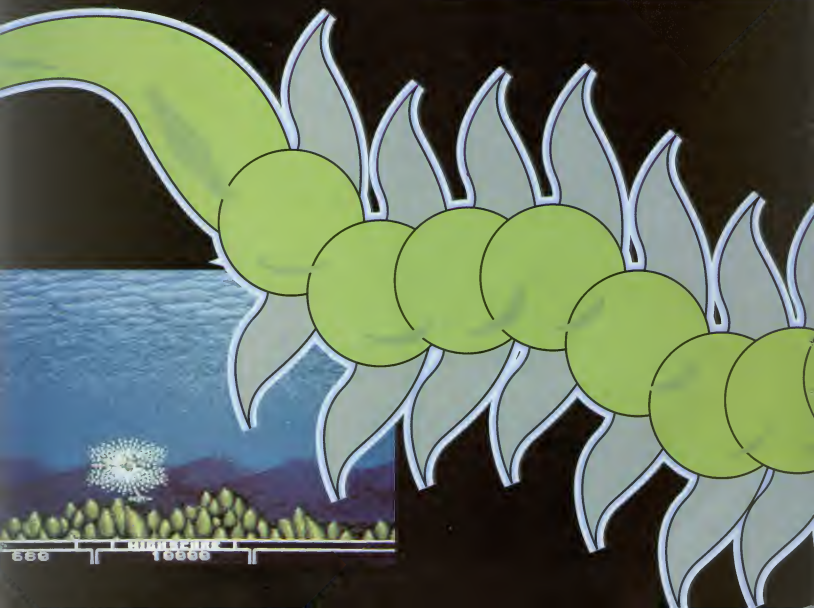
MAGICIAN LORD

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF: GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2, 56200 LA TACILLY

PREVIEW SUR MEGADRIVE

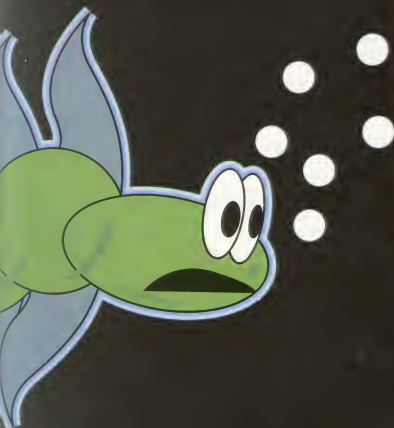


BIO HAZZARD



ARD BATTLE

Après la folie Thunderforce IV, les dingues du shoot-them-up sur Megadrive sont en manque et se rongent les ongles en attendant le prochain jeu à se mettre sous la dent (c'est meilleur que les ongles!) C'est directement de chez Sega que l'on annonce l'arrivée du prochain shoot-moi-là-dedans! Bien qu'il ne s'agisse pas d'un monument à l'instar de Thunderforce IV, Bio Hazard Battle s'annonce quand même comme un superbe jeu, autant graphiquement qu'en ce qui concerne les animations. Mais c'est surtout l'originalité du jeu qui m'a frappé lorsque j'ai joué à la préversion de celui-ci. Le scrolling n'est pas tout le temps horizontal ou vertical mais diagonal! Cela donne une impression géniale, on ne sait plus où l'on est! De plus, l'univers étant original (il s'agit de mollusques, poissons et autres insectes mutants) on trouve plein d'originalités et de nouveautés. Je pense notamment aux armes qui sont très nombreuses, un peu comme dans les shoot-them-up de la PC-Engine et leurs centaines de bonus d'armes. Certaines de ces armes sont, en plus, superbes graphiquement, comme le laser rouge, un trait lumineux épais et qui suit la cible dans des mouvements superbes. Pas de surprise quant au scénario et à l'aspect général du jeu qui reste bien dans la lignée des shoot-them-up sur Megadrive: destructifs, violents, rapides, boum boum! Pan, t'es mort!



EDITEUR : SEGA





DESERT STRIKE

Promenade avec Saddam



hommes et du monde libre. Après un briefing du général en chef des armées alliées, retraçant votre mission sur un tableau noir comme dans les plus grands moments des cours de géographie, vous voilà transporté sur un porte-avion le long des côtes d'Irak. Bien assis au fond de votre siège de pilote, le manche à balai entre les mains, le doigt tendu sur la gâchette, le visage en sueur, vous êtes enfin prêt à décoller pour éliminer radicalement toute activité hostile à la surface. Pour vous donner une idée sur la géographie du terrain

qu'il faudra dévaster, une carte sera en permanence accessible, à condition d'appuyer sur le bouton adéquat. Pour repérer les complexes ennemis et afin de ne pas perdre un temps qui pourrait vous être fatal, vous devrez sans cesse y faire référence. Ainsi, vous irez droit au but, à l'objectif et vous pourrez encore un peu plus dilapider baraquements et usines chimiques, nombreuses dans cette région du globe. Desert Strike est un pur jeu d'action. Le jeu qui s'apparente le plus à Desert Strike est sans aucun doute Chopflifer, un jeu de Broderbund qui avait fait des malheurs lors de sa sortie sur Micro et sur Master System. La différence, ici, réside dans le fait que toute l'action de Desert Strike se déroule en trois dimensions isométriques, du coup le jeu prend une autre dimension, car les

Electronic Arts annonce le débarquement prochain de Desert Strike, un hit de la Megadrive, sur Super NES. Durant la guerre du golfe, certains alliés se sont fait capturer, c'est à vous de prendre les devants et de partir en mission secrète pour les libérer. A bord du dernier né des hélicoptères de combat surarmé, vous devrez survoler plusieurs régions désertiques infestées par des

suppôts de Satan et redonner la liberté à ces hommes qui luttèrent corps et âmes pour le droit des



STRIKE

Shoot'Em Up de ce style sont denrées rare. Excellemment réalisé, même d'après la pré-version que nous avons eue entre les mains, Desert Strike devrait assurer à donf lorsqu'il sera disponible en France au cours des premiers mois de l'année prochaine.



COPILOT MENU



ALL COURAGE OR INSANITY.
AT A PANGLED LEAD TA
DO OF PUMPER UP THAT HE
CONTRADICTORIAL AND JARRING
MATCH ALDLY AND JARRING

PRESS START TO EXIT

COPILOT MENU



JAKE WAS LAST REPORTED TO BE
A TO PLANE FOR KIDNAPING
AND YOU WERE THE ONLY ONE
HE KNEW OF THE TIME HE WAS
FOR A AND BY

PRESS START TO EXIT

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : FEVRIER 1993





SUPER BLUES



Tata tata tata, telles ont été les quelques notes de musiques qui ont bercé mon adolescence. Je me revois encore fredonner cet air diabolique dans le métro avant d'aller en cours, je me revois encore le chapeau noir sur la tête, les lunettes noires sur le nez en train de délirer comme une bête à imiter Jack et Elwood, les deux frères dieux du Rock'N Roll.

Grâce à Titus, on va, nous aussi, enfin pouvoir profiter pleinement des aventures de ces deux fous, complètement fracassés qui devront assurer comme les vedettes qu'ils sont, pour parvenir à Chicago afin de jouer devant une foule gigantesque qui les



acclamera à chacun de leur son. Pour arriver jusque là, rien ne sera facile car à chacun de leur déplacement, les Blues Brothers se font de la police des ennemis intimes. Il est vrai que ces deux engins de frères ne passent pas inaperçus. Entre les fans qui les acclament, les nanas qui leur courent après et les promoteurs qui les veulent absolument dans leur maison de production, rien n'est simple pour eux. C'est donc dans cet univers pathétique que se déroule toute l'action de Super Blues Brother, autant vous dire que vous n'allez pas être au bout de vos surprises tout au long de ce jeu de plates-formes 100% français. C'est rare, alors on en profite pour le signaler.

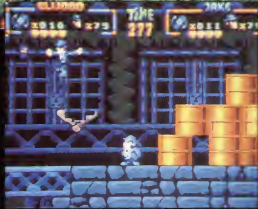
Super Blues Brothers vous entrainera tout au long de 34 niveaux complètement déments, où vous devrez non seulement buter les asticots qui vous foncent dessus, mais également récupérer des disques d'or, seules armes capables de



BROTHERS



destabiliser vos adversaires. Chaque fois que vous lancez un disque, celui-ci diminue votre capital "disque"; le but est alors non seulement d'atteindre le Juke Box libérateur qui vous permettra d'atteindre un niveau supérieur mais aussi de récupérer le plus de disques possible, pour ne pas en être dépourvu le moment de les utiliser venu (woaww quelle rime!) Le truc qui risque réellement de plaire dans Super Blues Brother est la possibilité de jouer à deux en même temps sur le même écran. A Deux, le nombre de niveaux est plus faible (il n'y en a plus que 25), mais le programme est tellement bien fait que chacun des deux joueurs doit utiliser l'autre pour surmonter certains obstacles. A deux, encore, il est possible de s'échanger des disques, de monter sur les épaules de son coéquipier, de le pousser hors des plates-formes pour le faire tomber, etc... les possibilités sont nombreuses et surprenantes. D'après la préversion que l'on a eu entre les mains, ce titre s'annonce comme un grand classique qui devrait enthousiasmer les foules.



EDITEUR : TITUS
DISPONIBILITE : 1^{er} TRIMESTRE 1993



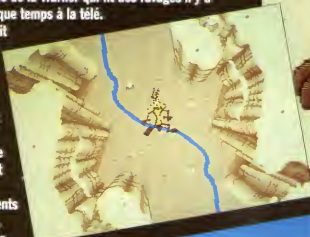


ROAD RUNNERS

Beep beep... !

Dans son infinie bonté, Sunsoft vient encore de nous présenter un soft qui risque bien de faire un malheur lorsqu'il sera disponible sur nos petits écrans couleur. Si Death Valley Rally ne vous dit pas grand-chose, peut-être n'est-ce pas le cas de Road Runner, le dessin animé de la Warner qui fit des ravages il y a quelque temps à la télé.

Beep! Beep! tel aurait d'ailleurs pu être le surnom de cette saleté de bestiole, qui trace et bourre comme un fou. A cet égard, on constate une certaine analogie entre Road Runner et Sonic. Bien que complètement différents dans leur graphisme, dans leur concept ces deux jeux sont assez similaires. Il faut être rapide, agile et ne pas avoir peur de se fracasser la tête contre les parois rocheuses qui inondent chacun des niveaux de Road Runner. Road Runner et le Coyote sont des ennemis de longue date.



Depuis le début de leur existence, ils mènent la vie dure et se cherchent mutuellement. On se rappelle encore des affrontements qu'ils avaient lorsqu'ils étaient petits. Dans les grottes, dans la campagne, ils se couraient après pour se chamailler et se taper dessus. Aujourd'hui encore, Road Runner et le coyote ne peuvent pas se sentir et la lutte fratricide continue. Dans la peau de l'animal le plus speedé de la tête (avec Sonic), vous voilà donc pourchassé de fort belle façon par le dit Coyote. Road Runner's Death Valley Rally se résume donc à une course-poursuite éfrénée menée à un rythme endiablé. Pour griller Road Runner sur place, le Coyote emploiera tous les stratagèmes

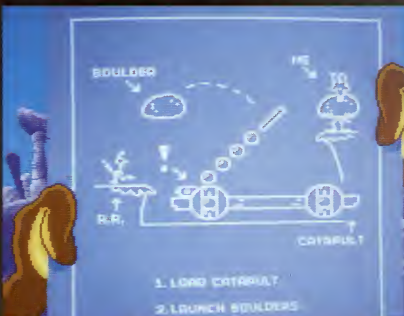
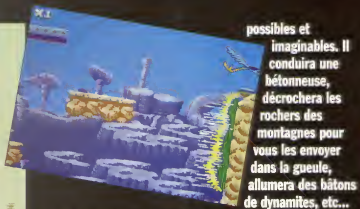


DEATH VALLEY RALLY

possibles et imaginables. Il conduira une bétonneuse, décrochera les rochers des montagnes pour vous les envoyer dans la gueule, allumera des bâtons de dynamites, etc...

etc... toutes les ruses seront bonnes pour vous en faire voir de toutes les couleurs. Sous cet aspect tout à fait dans l'esprit du dessin animé, Road Runner's Death Valley Rally s'annonce sous les meilleurs auspices du monde. Tout à

l'écran bouge excellentement et encore nous n'avons vu qu'une préversion. Spécialisé dans les adaptations de Batman sous tous les formats, Sunsoft nous gratifiera là d'un excellent titre complètement délirant et captivant. Voilà une nouvelle qui devrait brancher à donf tous les malades que vous êtes. Vivement décembre.



EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBILITE : DECEMBRE



ARCADE DES

SALUT À TOUS !

Nous revoilà donc ensemble ce mois-ci pour épélucher les nouveautés en matière d'arcade. Ainsi, nos infatigables Gobblin et Saint Draume ont exploré le tout Paris à la recherche de la moindre News. Ce mois a été très prolifique en arcade car les jeux nous tombent dessus à la tonne. Mais rassurez-vous, nous avons très tôt cueilli ce petit monde pour ne vous montrer que ceux étant dignes de susciter un quelconque intérêt de votre part. A part les jeux, nous avons appris une nouvelle qui va tous vous réjouir. En effet, nos partenaires de chez WDK vont mettre en place un marché des cartes de jeux d'arcade à des prix sacrifiés pour VOUS!!! Ces cartes seront compatibles avec une borne à laquelle vous pourrez connecter, d'un côté vos pads habituels (Megadrive, Super Nintendo, etc...) et de l'autre, n'importe quel téléviseur ou moniteur. Celui-ci devrait être lancé vers fin 92-début 93, alors un conseil: économisez car le prix des cartes sera autour de 500Fr et la borne vaudra dans les 1000Fr.

MOTO FRENZY (ATARI GAMES)

À mon avis, soit il y a un problème, soit j'hallucine à donf !!! En effet, combien fut grande ma surprise lorsque je m'aperçus qu'Atari Games et Sega avaient décidé, peut-être pas intentionnellement, de s'affronter sur le même thème du Motocross. Je suis sûr et certain qu'ils ne se rendent pas compte du boulot que cela nous donne en plus, c'est inhumain. Ainsi, Atari Games sort "Moto Frenzy" et Sega lance "Stadium Cross" en même temps; et j'ai eu le plaisir de tester ce dernier quelque part dans les pages voisines. Nous allons donc essayer de voir les qualités et les défauts de chacune de ces bécanes et ainsi décider quel sera le vainqueur entre Mister Atari et Master Sega. Pour cela, je vais vous exposer les détails concernant "Moto frenzy" puis je conclurai sur ce duel du mois à la fin du test de "Stadium Cross". Pour commencer, les graphismes de ce jeu sont quelque peu contradictoires. En effet, soit ils sont parfois superbes (car digitalisés) soit ils sont vraiment pourris et ceci surtout dû à un très net manque de variété dans les couleurs. Pour tout vous dire, on croirait parfois qu'il n'y a qu'à peine 16 couleurs. Et l'on continue avec l'animation qui est, elle aussi, assez paradoxale; on peut quasiment voir que les objets les mieux animés sont ceux qui ont le moins de couleurs différentes possibles. Et cela, vous pouvez

me croire, ne va pas aller du tout. Mais enfin, ne portons pas de jugement trop précoce et voyons le reste.

À propos des commandes, vous avez un guidon directionnel qui se dirige soit vers la gauche, soit vers la droite, subtil n'est-ce pas? Sur la poignée de droite, vous avez l'accélérateur identique à celui d'une



vraie bécané; de l'autre côté, sur la poignée de gauche, vous avez un bouton de tir pour faire feu sur vos adversaires à l'aide de deux mitrailleurs placés à l'avant, ce qui est tout à fait normal pour une moto, n'est-ce pas Saint Draume... Ben, pourquoi patron? ... mais non, je t'explique juste que ce n'est bien évidemment absolument pas normal, c'est uniquement de l'ironie... "ah okay, okay, ben, pourquoi patron?" Erreur le moi dit! On ne peut vraiment pas bosser tranquillement avec ce... On continue avec "Moto Frenzy" (après ce malheureux intermède) qui nous propose six circuits



divers dont les grandes différences résident dans leurs particularités climatiques: Los Angeles, Maui, Utah, Las Vegas, Kenya, Norvège. Vous avez un temps limité par chaque tour et vous obtiendrez un "extended time" (Bonus de temps) chaque fois que vous passerez la ligne de départ. De plus, vous pourrez obtenir d'autres bonus si vous effectuez, devant la foule en délire et ébahie, quelques cascades et cabrioles en tout genre, sans vous planter bien sûr. A noter aussi que si la foule vous tape vraiment sur les nerfs, vous pouvez renverser quelques spectateurs et, croyez-moi si vous voulez, parfois cela soulage vraiment. À l'affichage sur l'écran, vous avez le temps qu'il vous reste, le plan du circuit et votre score. Vous avez aussi un indicateur de vitesse accompagné de deux rétroviseurs placés au bas de l'écran. Il est possible de relier deux de ces machines ensemble pour pouvoir s'éclater à deux sur le même circuit; je tiens à préciser pour les intéressés que l'on peut, bien heureusement, tirer sur le type qui est assis à côté de vous mais uniquement dans le jeu sinon vous auriez quelques gros problèmes. De plus, le jeu prône plutôt la complicité entre les joueurs et non la haine, car si l'un des deux joueurs passe la ligne d'arrivée marquant la fin du niveau dans le temps imparti, l'autre joueur sera alors automatiquement qualifié pour le prochain circuit et cela, quelle que soit sa position. Enfin, vous verrez que le décor participe à l'action grâce à certains éléments comme, par exemple, l'ours polaire qui vous attaque sur le circuit de Norvège. Pour finir, on peut regretter que la seule partie mobile de la pseudo-moto sur laquelle vous êtes assis, soit le guidon; ce qui fait très, très léger! On peut aussi noter qu'il semble, malheureusement, qu'Atari Games se soit contenté de nous pondre un remake de "Road Riot 4WD" de la même boîte, qui fut teste il y a un peu plus d'un an. Mais n'attendons pas plus longtemps et voyons ce que nous propose Sega pour contrer Atari et conclure ainsi à ce combat dont l'issue commence à se profiler à l'horizon.

STADIUM CROSS (SEGA)

Voici donc le deuxième combattant et concurrent direct de "Moto Frenzy" de Atari Games; j'ai donc l'honneur, le privilège et la joie de vous présenter "Stadium Cross" de Sega et, à première vue, le combat va être quelque peu rude. Donc, comme prévu, après avoir testé "Moto Frenzy" nous allons passer à "Stadium cross" et ainsi, à l'issue de ce test, nous saurons lequel des deux aura remporté la victoire finale tant désirée. Commençons tout d'abord par les graphismes qui sont relativement beaux, et même superbes du fait de leur finesse et, surtout, de leur grande variété de couleurs. On notera que les moindres détails du décor sont soignés, ce



qui donne un grand réalisme au jeu. De plus, l'animation suit très bien, augmentant ainsi les premières bonnes impressions du début. Le fait est que pour le moment, du point de vue qualité technique, "Stadium cross" dépasse "Moto Frezzy". Voyons maintenant s'il garde cet avantage au niveau des commandes de la moto.

Vous avez à votre disposition la poignée des gaz normale à droite. Vous utilisez aussi un bouton placé sur la poignée gauche, mais celui-ci sert à vous débarrasser d'un éventuel adversaire cherchant à vous dépasser. Dans ce cas, ne lui tirez pas dessus à coups de mitrailleuse mais tendez délicatement un bras innocent en travers de la figure de l'indésirable, de façon à ce qu'il perde le contrôle de sa béane et soit largué loin, très loin derrière vous car la course se déroulant à un train d'enfer, vous auriez vite fait de vous retrouver dernier. Vous avez un plus par rapport à "Moto Frezzy" qui est le frein placé sur la poignée de droite et qui s'avère très utile surtout dans le virage en "S" très serré après la grande butte et peu de temps avant la ligne d'arrivée. D'ailleurs, en passant, je vous donne un conseil: continuez à accélérer tout en freinant, ainsi votre moteur ne s'essouffera pas en redémarrant dans la ligne droite finale avant la ligne d'arrivée, ce qui est très appréciable lorsque vous êtes à la lutte pour la première place.

Pour diriger votre béane, vous devez vous balancer dans la direction où vous désirez aller; mais la moto est relativement sensible (cela dépend du réglage effectué par la salle) ce qui vous évite de jouer au pendule d'horloge et d'avoir le mal de... moto au bout de 5 minutes. Vous pouvez aussi cabrer votre moto pour décoller le plus possible sur les bosses nombreuses et, surtout, pour éviter de se planter et se retrouver ainsi déséquilibré, ce qui vous fait perdre de la vitesse. Vous devez apprendre à apprécier le moment précis où il faudra cabrer pour perdre le moins de vitesse possible et éviter de se retrouver le guidon entre les dents. A l'atterrissage, vous devez veiller à ce que l'arrière touche en premier le sol et que la moto soit relativement parallèle par rapport à celui-ci.

Ce jeu ne vous propose qu'un circuit, situé quelque part aux Etats-Unis dans un gigantesque stade. Vous devez effectuer 4 ou 5 tours sur ce circuit très complet où vous enchaînerez bosses démentées et virages suicidaires. Vous pourriez vous écarter davantage en utilisant le moniteur de terre extérieur au virage pour vous aider à tourner plus facilement. Le fait est que "Moto Frezzy" propose un plus grand choix de circuits mais qui sont, à mon goût, beaucoup moins impressionnants. Ainsi, ce n'est pas la quantité mais la qualité qui compte. Par contre, dans stadium, il faut préciser qu'il n'y a pas de véritable fin même si vous arrivez premier à l'issue de la course, ce qui est relativement décevant; vous serez inévitablement GAME OVER et sans "Congratulations" ! Comme pour Frezzy, vous aurez un temps limité pour chaque tour



et vous obtiendrez des bonus de temps pour chaque tour effectué. Vous n'aurez pas de bonus spéciaux, du moins je pense, lorsque vous effectuerez de superbes sauts mais vous entendrez s'exclamer la foule venue en masse pour vous acclamer. C'est vrai aussi, la célébrité est largement préférable à quelques bonus sans intérêt. Cela rajoute du spectaculaire à l'action et vous permet de mieux rentrer dans le peau du pilote de cette béane, en train de s'écarter sur ce circuit, au milieu de milliers de gens qui s'excitent dans tous les sens. Il est aussi possible de relier deux machines; d'ailleurs, c'est la formule que vous retrouverez le plus souvent dans les salles de jeux. Mais il existe également la version avec une seule moto; celle-ci est quelque peu particulière car elle est placée sur vérons. C'est-à-dire que c'est elle qui vous fait bouger et non l'inverse. A ce moment là, la conduite de la moto est quelque peu modifiée mais sans plus, à part de nouvelles méga-sensations.

Il faut absolument noter l'extrême qualité de l'environnement sonore. En effet, vous entendrez les commentaires du speaker qui vous annonce le classement et d'autres choses telles les prouesses comme kangourous sauteurs des droites pilotes. Vous aurez aussi ses dix avis cris de la foule entraînée dans cette folle course.

Et voici donc l'heure du jugement dernier entre "Moto Frezzy" et "Stadium Cross". Je tiens tout d'abord à préciser que chacun a son propre avis sur les choses et qu'il ne faudra pas s'entêter si l'on n'est pas d'accord. Pour moi, c'est Stadium qui l'emporte, devant cela à son époustouflant réalisme, mais Frezzy possède une longue durée de vie, surtout pour ceux qui aiment bien casser la baraque et tout ce qui se présente à eux. Pour ma part, je trouve que l'on s'écarte beaucoup plus sur Stadium, surtout à deux et, notamment, grâce à l'ambiance délirante et omniprésente.

D'ailleurs, il semble que je ne me sois pas trompé vu les premiers échos de la réussite en salle des deux machines. En effet, "Stadium Cross" marche beaucoup mieux que "Moto Frezzy" qui paraît quelque peu trop banal et, surtout, qui manque de qualité graphique et sonore par rapport au vainqueur de ce duel. Ainsi se termine cet affrontement, j'espère qu'il vous aura plu et vous aidera dans vos choix futurs.

X-MEN (KONAMI)

Avant de commencer l'article à proprement parler, sachez que je ne passerai pas tout mon temps à dire super. En effet, cela pourrait devenir lassant, lassant, lassant, lassant, lassant, lassant, lassant, lassant... Pour un titre bref, court, clair et précis, en voilà bien un X-MEN. Il n'y a pas, en effet, à épiloguer dessus durant trois heures en faisant remarquer que ces Mégas-héros de Marvel se classent parmi les plus vieux et les plus célèbres personnages des comics américains. C'est d'ailleurs pourquoi je ne le ferai pas. Pour sauver la terre (rien que ça) de la diabolique emprise "magnétique" du super vilain Magnéto, vous êtes désigné volontaire par le Docteur Strange (qui ne semble toujours pas avoir trouvé de lotions capillaires efficaces semble-t-il) afin de faire face à tous ces affreux-pas-beaux. Si vous êtes fou, téméraire et inconscient, vous partirez alors tout seul; sinon, choisissez un compagnon de fortune, en clair, un autre joueur qui vous secondera efficacement dans votre glorieuse quête.





Choisir parmi l'un des six Mégas-héros celui que vous allez diriger est un véritable dilemme digne des tragédies grecques. En effet, qui prendra? Cyclope, l'homme qui se balade dans une tenue latex moulante, pour le moins sexy selon l'opinion de ma voisine de jeu... Collossus, la brute épaisse arrière-petit-fils du colosse de Rhode qui a le cerveau inversement proportionnel à la taille de ses muscles... Tornade, qui symbolise la colère féminine et nous explique pourquoi les tornades, catastrophes soi-disant naturelles ont des noms féminins... Diabolo, la bestiole toute bleue qui a une grande queue et fait rêver bêtement ma voisine de jeu (Bâ oui, pour l'agilité, n'avez-vous jamais remarqué que les singes étaient vachement agiles, et pourquoi: parce qu'ils ont une grande queue pardi !)... Dazzler, encore une furie, je passe... et, pour finir, Cerval, sorte de loup-garou assez balaise et franchement crade. Voilà pour la description physique, d'une objectivité totale, des personnages. Chacun de ces héros se caractérise par des coups spéciaux tous aussi ravageurs les uns que les autres. Cyclope, balance droit devant lui un rayon pour le moins mortel. Collossus, comme toute bonne brute qui se doit, éclate tout autour de lui avec un Mega-coup ravageur. Tornade se transforme en tornade et, s'il y a un personnage que l'on ne s'attendait pas à voir en tornade, c'est bel et bien Tornade. Diabolo fait une sorte de Mega-coup dans tous les sens. Dazzler crée une Mega-mini-explosion à la manière des personnages d'Akira. Cerval balance une mega-griffe qui balaye tout l'écran dans un Mega-carnage. Une barre d'énergie spéciale est allouée aux Mega-coups et, comme vous n'en avez jamais assez, vous pouvez alors continuer à tout massacrer avec des Mega-coups au déclin, cependant, de votre barre d'énergie.

Les décors sont franchement grossiers et dignes d'une bande dessinée de mauvaise qualité sans dégradé aucun, sans réelle nuance aucune. Rien de bien décapant de ce côté. Heureusement, l'ambiance est là! Maisons détruites, voitures de police encastrées sur les murs (à cause du manque de place pour se garer certainement, ha qu'est-ce que je suis drôle, je me surprends...). Sympas aussi les scènes inter-jeux qui vous présentent des speeches entre les personnages et ont pour but de faire le lien entre les différentes scènes de massacres.

Justement, au sujet de massacre, les Mégas-héros ne font pas dans la dentelle. Il est fréquent que le Mégas-héros, encerclé, s'en sorte indemne, à part un ongle cassé. On n'est pas un méga héros pour rien me direz-vous. Les adversaires sont variés et l'on détruit agréablement des boîtes de conserves sur pattes avec bras, des hommes-monstres-mutants-lézards, des machines de protection, des trucs qui volent, des bidules qui frappent fort et des machins violemment pernicieux... Bref, un bon jeu même si le principe n'est pas vraiment nouveau, voire même franchement ancien.

LETHAL ENFORCERS

(KONAMI)

Il me semble qu'une certaine entreprise connue sous le nom de Konami cherche à prendre les devants sur le marché des bornes d'arcade. En clair, c'est à vu les jeux qu'ils nous ont pondus? Ainsi, ils sortent pratiquement en même temps "X-MEN" et "Lethal Enforcers". X-Men que mon ami Saint Drame a dû normalement tester dans les alentours, est un véritable dessin animé et sera sans doute l'un des événements importants dans le fabeuleux monde de l'arcade. Mais ce n'est rien face à ce mega-ga hit qu'est "Lethal Enforcers", ce qui veut dire en français "les défenseurs de la loi fatals" (ce qui me paraît plutôt long et peu dynamique; je vous conseille donc de garder l'expression en anglais). Ainsi, ce hit est un véritable film interactif mais ne soyez pas trop pressés de tout savoir et laissez-moi vous faire découvrir les moindres détails de ce jeu.



A première vue, cette borne d'arcade ressemble à celle du type de l'ancêtre "Opération Wolf" et autre "Terminator 2", mais, à la place des habituelles mitrailleuses avec lance-grenades, vous avez à votre disposition deux magnifiques révolvers bleu et rose à six coups (ressemblant à ceux de la police des Etats-Unis mais de la même couleur; avouez quand même que cela est un plus qu'il ne faut pas négliger). Ces deux armes ont chacune un étui pour pouvoir être rangées après usage. A propos des armes, je vous signale tout de suite (car j'ai un peu peur d'oublier tant il y a de choses à dire sur ce magnifique jeu) que vous pourrez acquérir des armes plus performantes au fur et à mesure des niveaux. Ces autres armes sont: Magnum, Automatic, Assault Fire, Shotgun, Machine Gun (très efficaces !!!), Grenade Gun. La trame du jeu est ce que vous intervenez en tant que flics sur divers lieux de crimes: agressions en tous genres, prises d'otages, détournements d'avions, hold-up... etc. mais ce n'est pas tout ! En effet, vous aurez la chance de participer à une poursuite endiablée de voitures à travers la ville et aurez droit aussi à une course poursuite dans le métro New Yorkais. Mais attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ! En aucun cas vous ne pourrez conduire la voiture dans laquelle vous vous situez (mais non... pour le métro c'est pareil, Saint Drame) ; en effet, vous vous contenterez "juste" de tirer sur les voitures des vilains-méchants-pas bôis qui vous dépasseront ou inversement.

Votre indicateur de vie est un enchaînement de petits carrés dorés avec une étoile de Sheriff à l'intérieur. Ainsi, lorsque vous n'avez plus d'étoiles, vous êtes mort! Génial, non ! Vous avez aussi un indicateur de munitions situé à chaque extrémité inférieure de l'écran, c'est-à-dire un chargeur de revolver est dessiné, vous indiquant le nombre de balles qu'il vous reste à tirer avant de recharger. Pour recharger, vous devrez d'ailleurs tirer en dehors de l'écran. Je précise ici que certaines armes bonus peuvent être rechargées mais pas toutes (ne me demandez pas lesquelles, je l'ai totalement oublié; ça peut arriver !)

Comme on est lancé dans les indicateurs divers, je voulais aussi vous dire que lorsque vous serez touché par l'un de vos adversaires, apparaîtra alors l'impact de balle ou de coup-tête, ce qui est très agréable (enfin presque !)

Comme on est lancé dans les indicateurs divers, je voulais aussi vous dire que lorsque vous serez touché par l'un de vos adversaires, apparaîtra alors l'impact de balle ou de coup-tête, ce qui est très agréable (enfin presque !)



préhension rapide de la situation. En effet, vos ennemis utiliseront toutes les armes disponibles et imaginables, du couteau à la mitrailleuse. Nous voilà donc arrivés au moment fatidique où l'on va étudier les qualités techniques de la bécane. En premier lieu, les graphismes sont tout simplement superbes car tous digitalisés, ce qui est la moindre des choses mais est-ce que l'animation va suivre, car c'est souvent le problème pour ce genre de procédé. Nous verrons cela ultérieurement car nous n'en avons pas fini avec les graphismes. En effet, si ceux-ci sont beaux, ils sont aussi très bien colorés, ce qui donne encore une plus grande impression de réalisme à ce super jeu. Pour tout vous dire, Konami s'est payé le luxe de vous offrir une séquence animée avant chaque niveau, pour vous expliquer le mieux possible les événements (entre nous, cette pause entre les niveaux permet de se reposer le ou les bras, car c'est réellement fatigant de rester les bras en l'air pendant toute la durée d'un niveau).

L'animation des personnages est relativement bien soignée mais il est dommage que lorsqu'un ennemi est touché, sa mort soit quelque peu saccadée, surtout quand il dignote. Sinon, les voitures sont vraiment animées de façon correcte, apportant donc à ce jeu une bonne jouabilité.

À noter qu'en général vos adversaires apparaissent une fois pendant un court instant, sans tirer, puis réapparaissent mais, cette fois-ci, en vidant leur chargeur sur vous. Ceci vous permet donc de les repérer pour mieux pouvoir ajuster vos tirs et ainsi éviter de gâcher un max de balles, car le fait de recharger son arme est synonyme d'une perte de temps pendant lequel vous pouvez vous faire tirer dessus sans problème.

L'ambiance graphique du jeu est donc très attrayante mais elle est, heureusement pour nous, accompagnée par un environnement sonore d'une qualité supérieure, comme le jambon. Vous n'avez pas de musique, sauf pendant les séquences filmées d'introduction à la scène. Par contre, vous entendrez les ennemis vous insulter et vous provoquer. De plus, tous les sons des armes sont très bien rendus ainsi que les cris des différents personnages. Celui qui m'éclate le plus est le majestueux "Ban-zai" du chinois qui vous attaque en vous sautant dessus à coups de couteau.

Entre les différents stages, vous aurez la possibilité de faire un petit passage au stand de tir pour voir vraiment ce que vous valez et vous permettre ainsi de vous remettre à niveau.

Pendant certains niveaux et à la fin de ceux-ci, vous aurez la chance de tomber sur des Boss qui seront, bien évidemment, plus difficiles à abattre car mieux protégés et, surtout, parce qu'ils utilisent des armes relativement supérieures à vos malheureux et ridicules flingues. Cette machine est remplie de petits détails. Ainsi, en pleine action, vous pourrez voir des flics en uniformes qui apparaîtront à l'écran, pointant leurs armes vers les criminels en leur criant "Hands up!" (Mains en l'air!) Vous aurez aussi droit à d'innocents civils qui traverseront l'écran en vous suppliant de ne pas leur tirer dessus. Lors de la poursuite en voiture, vous pourrez crever les pneus, bousiller la carrosserie, les vitres et même faire exploser le réservoir si cela vous chante. Dans un tas de niveaux, vous pourrez casser les nombreuses vitres qui se présenteront à vous. Pour en revenir aux civils, il y aura à un moment des contrôleurs dans le métro; ainsi, je vous avoue le crime de deux contrôleurs que j'ai abattu de sang-froid parce qu'ils avaient osé me demander mon ticket mais que fait la police! Pour passer au niveau ou à l'écran suivant, vous devrez abattre un certain quota de criminels, qui vous sera communiqué. Pour conclure, ce jeu est une merveille, surtout à deux où l'on peut se répartir les tâches et vraiment se prendre pour Mel Gibson et Darry Glover dans "L'arme fatale". Cette machine est vraiment le pied, on s'y croirait tout à fait, mais un conseil : faites de la musculature pour les bras car il est vraiment éreintant de rester les bras tendus vers l'écran trop longtemps. En effet, le jeu est assez long à finir et ce n'est pas plus mal car lorsque l'on prend l'habitude de la machine et du fonctionnement, on arrive à faire mouche au premier coup d'œil. Enfin, je vous souhaite à tous une bonne défour'!!!



qu'il brille davantage tant j'étais content, j'ai ensuite vu le jeu, me suis calmé et, à l'heure où j'écris ces lignes, je reste dans un état dubitatif indéniable. L'aspect extérieur de la machine fait très futuriste; l'absence d'écran vertical n'est pas sans surprendre et n'y est certainement pas pour rien. Quand on s'approche, on dit "super" pour les manettes, mais où se trouve donc mon héros que je vais manier avec mes petites mains agiles? Devant mon nez, sur la surface toute plate.

Avec une légère appréhension, j'appuie sur Start. Et alors, oh surprise, une tête, genre image de synthèse, semble sortir de ladite surface et commence à se former devant mes yeux ébahis. Puis elle présente le jeu en Anglais tout en s'animant. Superbe! Surprenant! Bien que la tête soit franchement petite.

Je choisis l'un des quatre combattants: Chen, Dompayagen, Dave, Garison. Cela fait deux spécialistes d'arts martiaux, un catcheur et un boxeur. Evidemment, il est possible de jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain.

Les joueurs se forment, de la même manière que la tête de tout à l'heure. On a vraiment l'impression de les avoir en face de soi et j'avoue avoir avancé ma main pour voir s'ils n'existaient pas vraiment tant l'impression de relief est bien rendue. Pour ce qui est du jeu, comme vous devriez le voir sur les photos (allez photographier des effets holographiques!), les décors sont réduits à leur plus simple expression. C'est-à-dire qu'il n'y a rien si ce n'est un poteau derrière chaque personnage afin de délimiter la zone de combat, ce qui est franchement décevant et frustrant.

Les joueurs ont leurs reflets sur la surface plane, ce qui accroît d'autant plus l'impression de relief.

J'avance sur l'abrutit en face de moi pour le massacrer, mon joueur ne bouge pas, je recule, "Nacach bouco y'aka betzer!" (Laisse tomber y'a rien à faire en langage saint Draumesque...). Alors là, j'étais franchement déçu, moi le grand reporter des salles obscures, le héros imbattable et imbattu de toutes les formes de combats et d'atmosphères présentes sur les bornes. Impossible de bouger son personnage! En fait, il n'y a que les coups présentés au-dessus des Jopyad qui sont faisables. C'est-à-dire trois quatre malheureux coups simples et deux trois super-coups! Grise mine à côté de Martial Combat... Rien à voir avec un Street Fighter II. Bon, me dis-je, ce n'est pas grave, je vais quand même jouer et aller jusqu'au bout. Et j'y suis allé. Et là, ce fut franchement la déception: quatre adversaires à battre, rien de plus!!!

Bilan, un jeu dont l'intérêt est nul, combattivement parlant. Des personnages en relief à voir à la loupe. L'unique intérêt réside dans le mode de représentation du combat puisque c'est un jeu en pseudo-relief. Heureusement que l'on n'a pas un jeu avec ces caractéristiques avec un écran normal, me diriez-vous. Je vous répondrais alors que vous avez tout à fait raison; n'empêche, il est réellement impressionnant de voir des p'tits bonshommes en relief.

Au sujet de ce relief, il ne s'agit nullement d'un hologramme puisque ces derniers sont travaillés à partir de laser et que là, vous avez en fait un simple miroir sous le capot du monstre qui montre le jeu, qui se réfléchit sur un miroir pour se retrouver allongé, étendu sur une glace-prisme déformant noir. Le relief n'est, en fait, qu'une illusion superbement rendue puisque l'image est à plat sur le prisme. Saluons du moins la proesse technique à défaut d'applaudir le jeu.

Alors, les jeux holographiques, arnaques du siècle ou superbes trouvailles?



HOLOSSEUM

(SEGA)

A l'idée de tester le premier jeu "holographique", j'étais tout fou. J'ai couru partout, dans tous les sens, j'ai embrassé toutes les belles filles et même les moins jolies (j'suis même allé jusqu'à embrasser une contractuelle!), je suis allé balayer les nuages dans le ciel et j'ai lustré le soleil pour

GOLDEN AXE 2

(SEGA)

Je suppose que vous vous rappelez tout l'évènement que fut la sortie de Golden Axe dans nos salles de jeux respectives, il y a déjà bien longtemps. Eh bien, voilà que Sega vient de nous servir sur un plateau la suite de ce hit arcade. Pour essayer de faire les choses au mieux, comme le fait habituellement Sega, ils ne se sont pas posé de question et ont tout simplement exploité le système 32-bit dont nous avons déjà eu la chance d'admirer les effets. Je ne vais donc pas vous raviver la mémoire et vous submerger d'informations sur ce système 32-bit, il vous suffit de relire les tests précédents comme "Air Rescue" ou "Arabian Fight".



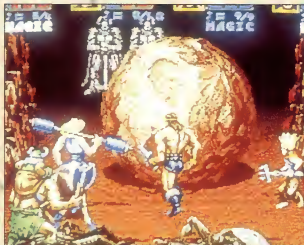
Cette suite de Golden Axe est basée sur la réapparition de Death Adder que vous aviez soi-disant éliminé dans le premier volet de ce jeu. Surtout, ne me demandez pas comment il a fait pour réapparaître car je ne le sais absolument pas et il est d'ailleurs bon de laisser une part de mystère. Ainsi, Death Adder tente de nouveau d'étendre l'emprise du mal sur les régions avoisinantes, mais tout ne va pas se passer si facilement car vous allez intervenir. Pour cela, vous aurez le choix entre 4 personnages: Sternblade (Guerrier barbare), Dora (Centaur), Goah (un Molosse sur lequel s'est perché un nain) et Trix (véritable pou-

te démon mais travaillant pour la bonne cause). Chacun de ces personnages possède un pouvoir magique qui permet de dégager plus ou moins l'air de jeu lorsque vous commencez à être assailli de partout et que vous manquez d'air. Stern a un pouvoir magique qui provoque un genre de vent de feu carbonisant sur place tous vos adversaires. Dora provoque un mini tremblement de terre créant panique et mort parmi vos adversaires. Il y a aussi Little Trix qui fait apparaître des arbres ou plutôt des bonzais dont les fruits vous redonnent de la vie. C'est vrai, mieux vaut récupérer de la vie pour pouvoir mieux combattre. Enfin Goah, qui est, à mon humble avis, le meilleur des quatre personnages, utilise la magie conférée par les pouvoirs du nain qui lui parasite l'égo supérieur. La résultante de cette magie est comme un "souffle de la mort" qui pétrifie tous les affreux présents à l'écran et il est follement amusant de les voir éclater après avoir été paralysés dans le roc. En effet, Goah est le meilleur car il est la résultante de l'association de la force avec le colosse et de la puissance magique et quelque peu maléfique avec le nain. A noter que l'utilisation du pouvoir magique est possible uniquement si vous avez ramassé suffisamment de fioles bleues. Votre nombre de fioles bleues est indiqué par un système de quotient ou fraction, le comparant avec celui nécessaire pour effectuer le sort de magie. Par exemple, si Goah a 10/13

il lui faut encore ramasser trois fioles pour pouvoir exercer son pouvoir. Il y a aussi des fioles vertes qui vous redonnent de la vie. En fait, c'est exactement comme dans le premier Golden Axe. Pour finir avec les personnages, les ennemis sont variés et ne se contentent pas d'apparaître comme ça et de vous baffer la tête. La plupart d'entre eux prennent part à une mini-scénario que vous venez perturber. Pour tout vous dire, ils sont souvent en train de martyriser de pauvres innocents qui n'ont absolument rien fait, c'est dire l'urgence de la situation. Vous aurez aussi la chance de pouvoir monter sur diverses bêtes qui vous serviront à mieux nettoyer le paysage. Ainsi, vous aurez à votre disposition des mantas religieuses géantes crachant des gerbes de flammes ou s'amusant à découper délicatement en plusieurs morceaux les ennemis qui osent s'approcher de vous. Vous aurez aussi des scorpions envoyant des décharges électriques qui allumeront de beaux feux de joie chez l'adversaire. Mais attention, le jeu n'est pas du style goah, malgré l'apparente violence qui a su être atténuée, évitant ainsi de choquer quelque âme sensible. Le jeu est débordant d'action et vous devrez, à tout moment, faire face à l'ennemi qui attaquera de partout. L'utilisation du système 32-bit est moins flagrante que dans "Arabian Fight" et rend le jeu plus réaliste, compte tenu qu'il n'y a pas d'utilisation abusive des zooms.

Vous aurez droit à des zooms, mais sur le décor et non sur les personnages. Ainsi, vous avancerez droit devant vous avec un zoom du décor de fond et vous devrez soit éviter d'immenses rochers, soit combattre un boss de mi-niveau... Les graphismes sont vraiment superbes et variés par leurs styles et leurs couleurs. Ainsi, on ne se lasse pas du jeu, sauf si l'on n'arrive pas à dépasser le premier niveau mais cela est fortement improbable car le jeu n'est pas extrêmement difficile si l'on sait observer la technique de chaque adversaire. Un élément nouveau apparaît dans ce jeu: à la fin de certains niveaux, vous pourrez choisir le chemin que vous désirez après avoir consulté une carte. D'ailleurs, vous arriverez toujours au même endroit à la fin du jeu car l'intérêt de la visualisation de cette carte est que cette séquence est vraiment très bien réalisée; c'est une petite merveille de graphisme et d'animation. En conclusion, ce jeu va vraiment faire un super malheur; je vous laisse donc sur ces derniers mots et je vais de suite essayer de vaincre Death Adder. A vous de découvrir les autres surprises qui jalonnent ce jeu - ce ne serait pas drôle si je vous racontais tout- et le plaisir de vivre de nouvelles émotions.

Saint Draume & The Goblins.



REMERCIEMENTS :

Pour la réalisation de cette rubrique, nous tenons à remercier nos amis de chez WDK et tout particulièrement Alex, ainsi que les salles d'arcade suivantes qui nous ont aimablement laissé profiter des toutes dernières nouveautés en matière de jeux vidéo:

- JEUX VIDEO'S : 9, bd Sébastopol 75004 Paris (M^o Châtelet)
- ATTRACTIONS : Bd Richard Lenoir 75011 Paris (M^o Bastille)
- GAMES DRUG STORES : A l'angle de la rue Rambuteau et de la rue St-Denis - 75004 Paris (M^o Châtelet-Les halles)

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE !!

**DES PRIX EXCEPTIONNELS
AU FORUM JUSQU'AU 21 NOVEMBRE !**

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Riale
Niv. 2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES ouvert même le dimanche !!

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ☎ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Centre C^m Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre C^m Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre C^m des 4 Temps - Niv. 2 - Rotonde des Miroirs
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C^m Les 3 Moulins - Port de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MANETTE COMPATIBLE SUPER-NINTENDO MEGADRIVE



Offre spéciale valable du 1^{er} au 30 novembre 92

CITY

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT
~~499~~ **399F**

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE...

...Pour contrôler votre action, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur, et un joystick 8 directions contacts microswitches !

NEW !!
BIG WINDOW GAMEGEAR
Agrandit l'image
Évite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Ggear en même temps) **149F**

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO

Seulement **99F**

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

PROMOS MEGADRIVE

- Thunderforce 2 ~~395F~~ **149F**
- Altered Beast ~~395F~~ **149F**
- E Swat ~~395F~~ **149F**
- Crackdown ~~395F~~ **149F**
- Flicky ~~325F~~ **149F**
- Arrow Flash ~~395F~~ **149F**

PROMOS S-NINTENDO

- G.F. KO Boxing ~~499F~~ **399F**
- Battle Tank ~~499F~~ **399F**
- Thunderspirits ~~499F~~ **399F**
- Play Act. Foot. ~~499F~~ **399F**
- Spanky's Quest ~~499F~~ **399F**
- Strike Gunner ~~499F~~ **399F**

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

NICE LYON

MICROMANIA NICE

Centre C^m Nice-Étoile
Niveau - 1
06000 ☎ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON

Centre C^m Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ☎ 78 60 78 82

5% DE RÉDUCTION sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera offerte **GRATUITEMENT** lors de votre prochain achat *sauf sur consoles

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

ATTENTION : Les nouveautés et les produits à parution ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout service téléphonique ou lettre MICROMANIA

Norm - Prénom
Adresse
Code Postal Ville Tél

P9	TITRES	CONSOLES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F
TOTAL À PAYER = F

RÈGLEMENT : Je joins Chèque bancaire CCP Mandat-Lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : / / SIGNATURE : N° de membre (facultatif)

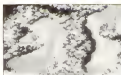
Promotions dans la limite des stocks disponibles

MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !



Sonic 2 (Plateforme)



Global Gladiator (Mix and Match)



Captain America (Arcade)



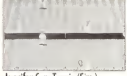
Thunderforce IV (Shoot 'em up)



WWF Wrestlemania (Catch)



NHL Hockey 93 (Sim.)



Jennifer Cap. Tennis (Sim.)



LHX Attack Chopper (Sim. hélicoptère)



Lammingis (Plateforme)



Road Rash 2 (Moto)



Talespin (Plateforme)



European Club Soc. (Foot.) 449F



Senna Grid Prix (F1) 499F



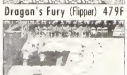
Abers 3 (Arcade) 449F



Dragon's Fury (Frapper) 479F



Terminator (Action) 449F



Bulls vs Lakers (Basket) 499F



Predator 2 (Arcade) 449F

ÇA VIENT DE SORTIR !



Galahad (Arcade) 395F



Greendog (Arcade) 395F



Team USA Basket (Sim.) 449F



Aquatic Games (Sports) 425F

- Taxmania (Plateforme) 449F
- Olympic Gold (Sport) 449F
- Chuck Rock (Plateforme) 449F
- D.R. Robinson Sup. (Basket) 449F
- E.Holyfield Real Boxing (Boxe) 449F
- Side Pocket (Billard) 449F
- Greendog (Arcade) 395F
- Toki (Plateforme) 395F
- Desert Strika (Arcade) 499F
- Dungeon and Dragon's (Avent.) 499F
- Kid Chameleon (Plateforme) 395F
- Wanderboy in Montar. (Ph.) 475F
- Street of Rage (Combat) 449F
- EA Hockey (Simulation) 449F
- Atomic Runner (Arcade) 449F

- The Simpson's (Plateforme) 395F
- Road Rash (Course Moto) 449F
- Jardon VS Birds (Basket) 399F
- Two Cruels Dudes (Combat) 399F
- Krusty's Fun House (Ph.) 349F
- Mario Lemieux Hockey (Sim.) 395F
- Super Volleyball (Sim.) 299F
- Shining and Dark. (Dungeons) 475F
- Pac Mania (Arcade) 449F
- Steel Empire (Shoot 'em up) 449F
- Double Dragon (Arcade) 449F
- Cybercop (Action) 475F
- RBI 4 (Baseball) 449F
- John Madden N2 (Foot. am.) 449F
- Marble Madness (Arcade) 499F

TOP 30

Des promos Démentes !!

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| Thunderforce 2 385F → 149F | Splatter House 2 499F → 399F |
| Altered Beast 385F → 149F | Cadash 449F → 349F |
| E Swat 385F → 149F | Mickey Mouse 449F → 399F |
| Crack Down 385F → 149F | Quack Shot 449F → 399F |
| Flicky 385F → 149F | Robocod 449F → 299F |
| Arrow Flash 385F → 149F | Rolling Thunder 2 499F → 399F |
| Dynamite Duke 385F → 149F | Mercs 485F → 299F |
| World Cup Italia 385F → 215F | Moonwalker 385F → 295F |
| S. Thunderblade 385F → 215F | Art Alive 385F → 245F |
| Alex Kidd 385F → 215F | Joe Montana 2 385F → 295F |
| Mario Lemieux 385F → 299F | Back Racers 499F → 395F |
| Slime World 489F → 249F | Immortal 449F → 395F |

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE



249F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290F



LE TOP 25 MEGADRIVE SUR CASSETTE VIDÉO

99F ou GRATUITÉ

ACCESSOIRES

- Action Replay Pro 499F
- Remote controller + 1 manette 249F
- La manette seule 145F
- Control Pad Pro 2 125F
- Control Pad Megadrive 159F
- Arcade Power Stick 449F
- Adapt. Master-Syst. Megad. 295F
- Adapt. plateauur Secteur 175F
- Prise PériTel 175F

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA MEGADRIVE

disponible en magasin courant novembre



Chaque dimanche à 10h 05 sur France 3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission **MICRO KTD S**

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

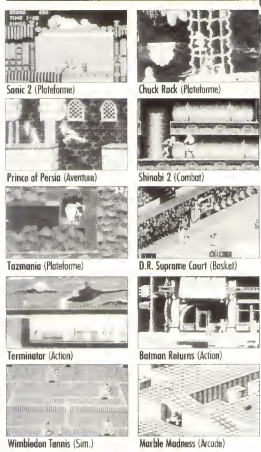
GAME GEAR

Les nouveautés d'abord !

DEMENT !!

GAME GEAR
+ Sonic + L'Adaptateur Secteur
1290 F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

NOUVEAU
GAME GEAR
+ Columns
995 F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!



ACCESSOIRES

Adapt. secteur Sega	175F	Battery Pack	345F
Adaptateur Auto	195F	Cable de liaison Ggear	79F



ADAPTEUR SECTEUR 99 F

TOP 30

Seena Grand Prix (Course FI)	269F	Super Monaco Gd Prix (Auto)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Golden (Arcade)	245F
Out Run Europe (Course Auto)	325F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Wonderboy Dragon's Trop (Pl)	269F	Chessmaster (Eches)	245F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Spiderman (Arcade)	249F	Chase HQ (Arcade)	295F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Slider (Arcade)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Halley Wars (Shoot'n Up)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Joe Montana (Foot americain)	245F
Devilish (Casse-brique)	245F	Out Run (Course Auto)	245F
Paperboy (Arcade)	269F	Penga (Labyrinthe)	215F
Aerial Assault (Arcade)	249F	Woody pop (Casse-brique)	215F
Shinobi (Arcade)	269F	Smash TV (Arcade)	329F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Papils (Plateforme)	249F

BIG WINDOW

Agrandit l'image
Évite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

149 F

PROMOS GAME GEAR

Wonderboy ~~215F~~ **195F**
Space Harrier 3D ~~245F~~ **175F**

Chaque dimanche à 10h05 sur France 3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission **MICRO KID'S**

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAME GEAR

LE WIDE MASTER

99 F

ADAPTEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAME GEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console **GAME GEAR**

149 F

MASTER SYSTEM

A PARAÎTRE

Aliens 3	Batman Returns
New Zealand Story	Tazmania
Sonic 2	Lemmings 2
	Mickey 2
	Trivial Pursuit

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

Control pad Sega	99F
Control stick Sega	169F
Rapid fire Sega	129F
Adaptateur secteur	175F
Remote control MS	269F
Cable péritel	175F

MASTER SYSTEM
+ Alex Kidd + Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux
649 F

OFFRE SPÉCIALE !!

KC Grand Prix	99F	E Swat	99F	Aztec Adventure	149F
Alien Storm	99F	Vigilante	99F	Enzuro Racer	149F
Miracle Warrior	99F	Psychic World	99F	Fantasy Zone 1	149F
Captain Silver	99F	Axe of Aces	99F	Global Defense	149F
Cloud Master	99F	Ninja	99F	Hong on	149F
Fire and Forget 2	99F	World Grand Prix	99F	Secret Command	149F
Golden Axe Warrior	99F	Super Tennis	99F	Teddy Boy	149F
Rampage	99F	Action Fighter	149F	Transbot	149F

TOP 30

Prince of Persia	369F
Tom and Jerry	395F
Terminator	369F
Olympic Gold	365F
Chuck Rock	369F
Marble Madness	349F
The Simpson's	369F
Seena Grand Prix	395F
Super Kick Off	345F
Donald Duck	395F

Astérix	395F
Moonwalker	395F
Sonic Hedgehog	395F
Wimbledon Tennis	365F
Champions of Europe	395F
California Games	345F
Mickey Mouse Castle	365F
Populous	365F
Mercs	395F
Ms Pacman	395F



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAMEBOY

Les nouveautés d'abord !



Starwars (Arcade)



Tom and Jerry (Plateforme)



Joe and Mac (Arcade)



Mac Donald Land (Pi)



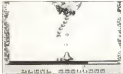
Prince Valiant (Avent.)



Ninja Taro (Aventure)



WWF Superstars 2 (Catch) 275F



Xenon 2 (Shoot'em Up)



Double Dragon 3 (Arc.) 275F



Dr Franken (Plateforme) 259F



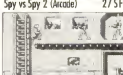
Ferrari Gd Prix (Course Auto)



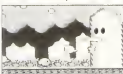
Spy vs Spy 2 (Arcade) 275F



Track and Field (Sports) 275F



Terminator 2 (Arcade) 269F



Kirby's Dreamland (Pi)



Adventure Island (Pi) 269F



Super MarioLand (Pi) 229F



Ultima Ruins (Aventure)

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission **MICRO KID'S**

DES HITS DÉMENTES À PRIX DÉMENTES !!

Offre spéciale dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 21 novembre 92

- Spiderman 2 ~~275F~~ **175F**
- Simpson's 2 ~~275F~~ **175F**
- Megaman 2 ~~275F~~ **175F**
- Turtles Ninja2 ~~275F~~ **175F**

- Mickey Dangerous (Pi) 275F
- NBA Challenge N2 (Basket) 275F
- Hook (Plateforme) 269F
- Double Dribble (Basketball) 275F
- Addams Family (Arcade) 275F
- Prince of Persia (Action) 275F
- Battle Toads (Arcade) 275F
- Pocman (Arcade) 249F
- Football International (Sim.) 249F
- Tennis (Sim. tennis) 229F
- Tiny Toon (Plateforme) 275F
- Blades of Steel (Ice Hockey) 269F
- Batman Return of Joker (Arcade) 275F
- Roger Rabbit (Arcade) 275F
- Double Dragon 2 (Arcade) 269F

TOP 3

- Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
- Hudson Hawk (Arcade) 275F
- Battle Juice (Arcade) 275F
- Nintendo World Cup (Football) 229F
- Pitfighter (Catch) 275F
- WWF Super Stars (Catch) 269F
- Duck Tales (Plateforme) 289F
- Batman (Plateforme) 269F
- NBA All Star Chak. (Basket) 275F
- Rokacop 2 (Action) 275F
- Final Fantasy 2 (Aventure) 345F
- Alley Way (Case-brique) 195F
- World Circuit Series (Auto) 275F
- The Simpson's (Arcade) 269F
- Marble Madness (Arcade) 269F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY



LE LIGHT MASTER 99F

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!



MODIFIEZ LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX.

Multipliez vos énergies gameplay

ACTION REPLAY PRO

ACCESSOIRES

ADAPT SECTEUR	99F	LOUPE	89F	STAR PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEINSPEY	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	119F	BANANE GROY	145F	---	---

GAMEBOY

+ Tétris + Les Écouteurs Stéréo

690F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !

SPECIAL OFFRE



DES PROMOS D'ENFER !!

- Knight Quest ~~275F~~ **175F**
- Prophecy vs Child ~~275F~~ **175F**
- Spanky's Quest ~~275F~~ **175F**
- Toxic Crusaders ~~275F~~ **175F**
- Soccermania ~~275F~~ **149F**
- Fist of Northstar ~~245F~~ **175F**
- Elevator Action ~~245F~~ **145F**
- Kid Icarus ~~229F~~ **175F**

NEW

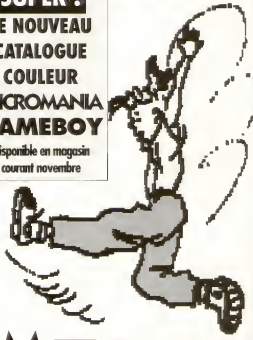
Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans les magasins **MICROMANIA**,

tapez **3615 MICROMANIA**

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA GAMEBOY

Disponible en magasin courant novembre



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER-NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

Plus de 50 jeux disponibles à partir de 399F !!

ADAPTATEUR AD 29

GENIAL !

99F

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!



Super Double Dragon (Arcade)



Gun Force (Shoot'em up)



Death Valley Rally (Plateforme)



Radio Flyer (Sim. vol)



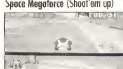
Wings 2 (Shoot'em up)



Space Megaforce (Shoot'em up)



NCAA Basketball (Sim.)



Super Mario Kart (Course auto)



Axelay (Shoot'em up)



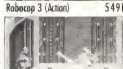
The Simpsons (Plateforme) 499F



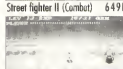
Robocop 3 (Action) 549F



Street fighter II (Combat) 649F



Turtles Ninja IV (Arcade) 579F



Soul Blazer (Aventure) 499F



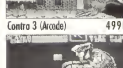
Prince of Persia (Aventure) 499F



Contra 3 (Arcade) 499F



Amazing Tennis (Sim.)



Castlevania 4 (Aventure) 499F

- IMPORTANT -

LES CARTOUCHES DE CETTE PAGE FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO OU L'ACTION REPLAY. PRIX INDIGES POUR DES JEUX D'IMPORT QUI NECESSITENT L'ADAPTATEUR AD29.

Super Ghosts'n Ghosts (Plt) 499F	Adventura Island (Plt) 499F
Final Fight (Combat) 499F	UN Squadron (Shoot'em up) 499F
WWF Wrestlemania (Catch) 499F	Final Fantasy 2 (Aventure) 549F
Adventura Island (Aventure) 499F	Super Soccer Champion (Foot) 499F
Addams Family (Arcade) 499F	Super Soccer (Foot) 449F
Lemmings (Plateforme) 499F	Arcano (Dungeon) 499F
Rival Turf (Arcade) 499F	Super Off Road (Course) 479F
Mystical Ninja (Arcade) 499F	Peaback Beach Golf (Sim.) 499F
Joe and Mac (Plateforme) 449F	Super Bowling (Sim.) 499F
Top Gear (Course Auto) 449F	Magic World (Arcade) 549F
Act Raisers (Action) 499F	Kablooby (Réflexion) 499F
Pilot Wings (Sim. vol) 499F	Rampart (Stratégie) 499F
F Zéro (Auto) 449F	Roger Clemens (Base Ball) 499F
Super Tennis (Sim.) 449F	Earth Defense (Shoot'em up) 479F
Popolous (Stratégie) 449F	The Chessmaster (Réflexion) 499F

TOP 30

DÉMENT !

« LA DYNA 1 »



149F

Pulvériser tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour le Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.

Des promos Démentes !

Legend of Zelda	549F	▶	399F
G.F. KO Boxing	499F	▶	399F
Battle Tank	499F	▶	399F
Thunderspirits	499F	▶	399F
Play Action Foot.	499F	▶	399F
Spanky's Quest	499F	▶	399F
Strike Gunner	499F	▶	399F

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA

SUPER !

SUPER NINTENDO

Disponible en magasin courant novembre

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA,

Appelez **3615 MICROMANIA**

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE

8 boutons avec tir automatique indépendant, Tir rapide, Ralentisseur, Stick 8 directions...

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT

valable jusqu'au 31 novembre 92

499F 399F

CITY

Elle possède tout :
variateurs de vitesse,
diodes témoins,
possibilité d'orientation
des boutons de tir...

MANETTE JB KING 599F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France 3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission **MICRO KTD S**

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

UN! DEUX! TROIS!
MICKEY, DONALD ET MOI!

MEGA
DRIVE



WORLD OF ILLUSION



Comme tout le monde le sait, -et si tout le monde ne le sait pas ce sera chose faite à présent- Donald est l'archétype même du petit curieux arrogant qui se croit tout permis. C'est en fait un PPDA auquel on aurait collé un bec jaune, et ajouté quelques plumes où il faut. Alors qu'il était, avec Mickey, en train de s'essayer à quelques tours de magie, les deux compères étant férus d'Arts Magica, Donald tomba par hasard sur un objet bien singulier. Il s'agissait d'un portail, ce qui leur

fit dire: "oh! Il s'agit d'un portail!". Bien sûr, ils n'allaient pas dire "oh! un grille-pain!" ou encore "tiens! Une photo de Sandrine Bonnaire!" alors qu'il était évident que la chose en question était un portail! Ce n'est pas parce que l'on est rigolo que l'on est forcément stupide, bien que Pierre Palmade échappe sans doute à cette règle générale. Mickey, partisan de la sagesse, se contentait d'examiner l'objet, en affichant une ostensible curiosité, lorsque Donald, lui, se précipita dans la porte, sans même s'interroger sur les conséquences d'un tel acte. Vous comprenez maintenant les premières lignes de ce texte. Mickey, inquiet pour son camarade, ne pouvait pas le laisser seul face à l'inconnu et il se résolut donc à sauter aussi dans le portail. La mauvaise surprise fut alors de découvrir que le portail conduisait à un monde dirigé par un puissant sorcier. Celui-ci, amateur de duels magiques posa ses conditions: la sortie si Mickey et Donald parvenaient à le vaincre. Pour retrouver Minnie et Daisy, une seule solution maintenant, surmonter toutes les épreuves. Merci qui? Merci Donald!



95%

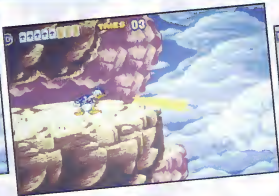


FACE FACE

WORLD OF ILLUSION CONTRE CASTLE OF ILLUSION



On nous parle décidément beaucoup d'illusion chez Walt Disney/Sega. Le tout premier épisode de Mickey était une réussite. Le jeu était un peu facile, mais techniquement, on mettait chapeau bas. Le duo Mickey et Donald s'en tire, à ce niveau tout aussi bien. Une fois encore le soft est facile, mais la fiche technique est en acier trempé. Dans Castle of Illusion, l'animation du sprite de Mickey était beaucoup plus fluide, rapide que pour World of Illusion. Les mouvements de Donald et de Mickey manquent par moment de vivacité. Pour ce qui est des graphismes, la victoire revient d'office au nouveau venu qui cumule l'avantage de se jouer à deux simultanément. Victoire, donc, pour le World of Illusion.



Arrivé sur le bord de cette falaise, Donald se prête à quelques tours de sorcellerie. De quoi faire apparaître un tapis volant. Une fois sur celui-ci, passez l'étape des nuages où tornades et oiseaux vous attendent. Pour la sortie, c'est en haut à droite.

Le zodiaque et les constellations en général sont un thème à la mode! Allez voir du côté de Star Mobile (Nec) et vous les retrouverez.



Monté sur un bouchon de champagne trouvé au pays des gâteaux, Mickey traverse les étoiles! Un spectacle qui vaut le coup d'oeil! Attachez vos ceintures, même s'il risque d'y avoir un bouchon.



En mode deux joueurs, il sera possible, pour ne pas dire obligatoire, de s'entraider. Un coup de main par ci, un coup de pied pas là (oups! on peut, mais ce n'est pas le but!) ou encore, une corde lancée à un moment vital. C'est vrai, il est dommage que Mickey et Donald ne puissent pas se filer de grands coups de batte de base ball, ou encore se jeter quelques grenades, mais bon... l'ambiance est tout de même unique! Comment ça je suis violent? Tu l'as vu mon katana?!





DES MONDES ET MERVEILLES!

World of Illusion vous proposera une variété incroyable de décors. Je vous laisse seuls juges de leur beauté qui, à moins d'être non-voyants, devrait être suffisamment évidente au regard de ces quelques photos. Une variété qui se retrouve aussi au niveau de l'action. Un point à ne pas négliger.



Une fois de l'autre côté du miroir, on retrouvera le monde de Lewis Carroll, celui d'Alice au Pays des Merveilles. Ces cartes à jouer ne vous sont-elles pas familières?

Ballade de nuage en nuage pour Donald. Attention à la chute! Certains de ces nuages vous amèneront directement aux endroits voulus. Plus plates-formes? Pas possible.



Un petit séjour sous l'eau! Pas besoin de s'inquiéter de l'oxygène, les bulles, créées par magie, vous procureront suffisamment d'air. Si le passage est excellent seul, il devient carrément délectant à deux. Tous les possesseurs de Megadrive et de petites frères (une valeur sûre dans le monde du jeu vidéo) se doivent de posséder ce jeu. C'est comme ça. Noël approche, alors préparez vos listes!

AU PAYS DES GÂTEAUX!

Le niveau le plus sucré de tout ce jeu, celui des gâteaux, et des confiseries en tout genre! Une fois de plus, les décors font honneur aux capacités de la Megadrive. Toujours pas convaincu? Regardez mieux ces quelques pages, réajustez vos lunettes, changez de cerveau ou je ne sais pas, mais, par pitié, faites quelque chose!



LA REALISATION DE MICKEY & DONALD

L'équipe qui a réalisé Mickey & Donald sur Megadrive est l'une des meilleures (avec celle qui réalise les Sonic). Cette équipe vedette s'est spécialisée dans les adaptations des personnages de Walt Disney, puisque leurs précédentes réalisations ne sont autres que Mickey: Castle of Illusion et Quackshot. Toutefois, cette équipe n'est pas figée et plusieurs de ses membres peuvent changer d'un jeu à l'autre. En ce qui concerne la réalisation de Mickey & Donald, elle se compose de la manière suivante:

Tout d'abord, deux planners dont le rôle est de concevoir le jeu. Mais attention, si ces derniers font un "plan" précis (nombre de niveaux, types de décors et d'actions pour chaque niveau, personnages, établissement de cartes de déroulement du jeu, etc...) ce script n'est pas immuable. En effet, ce schéma de départ peut évoluer au cours de développement, que ce soit en raison de contraintes techniques, ou des suggestions que peuvent apporter d'autres membres de l'équipe.

Six graphistes ont travaillé sur ce jeu. Il est à noter que cela n'est pas courant, car la plupart des jeux Sega sont réalisés par deux ou trois graphistes. Cela est, bien évidemment, dû au fait que Sega est décidé à soigner tout particulièrement le graphisme des jeux Disney, ce dont personne ne se plaindra vu la beauté des jeux réalisés par cette équipe.

Enfin, cette équipe comporte 6 programmeurs qui, bien sûr, figurent parmi les meilleurs de Sega. Du reste, ces programmeurs vedettes sont très protégés. S'il m'a été possible sans trop de problèmes de prendre des photos dans le service recherche et développement de Sega (ce qui est pourtant assez exceptionnel), car les journalistes ne sont pratiquement jamais admis dans ce service ultra-confidentiel, il était formellement interdit de photographier quiconque de ces programmeurs, même de loin.

C'est donc une équipe de 14 personnes personnes qui a entièrement réalisé ce superbe jeu, à l'exception des bruitages et des musiques qui sont réalisés dans le service son de Sega. Alors que la plupart des jeux Sega sont réalisés en six ou huit mois, il a fallu plus de dix mois à cette équipe pour réaliser Mickey & Donald... à vous de juger du résultat!

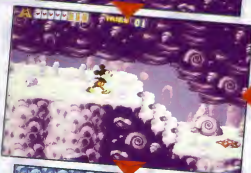
A.H.L.



Une petite déception devant les boss qui n'ont pas le côté grandiose que l'on pouvait espérer. De ce côté, le Mickey de la SFC ne s'en tire que légèrement mieux.



Un seul et même modo d'attaque pour les deux héros de chez Walt Disney. Un coup de capo majestueux. Oui, oui, c'est très frime, et c'est tout autant efficace.



Une ambiance très préhistoire pour un jeu qui pourra même séduire les fossiles. Je ne vise bien évidemment personne. Puisque je parle de choses et d'autres, sachez que ce soft à toutes les chances de plaire aux parents, autant qu'aux enfants. Comment ça un rapport entre le début et la fin de cette légende? Mais nonooo!



- Des décors fantastiques.
- Une variété des graphismes et de l'action, dingue.
- Le jeu à deux est génial.

- L'animation de sprites de Mickey et Donald aurait pu être plus vive.



J'adore les "jeux Disney" de la Megadrive et ce n'est pas ce Mickey & Donald qui me fera changer d'avis. Les graphismes sont toujours aussi superbes, avec des décors encore plus fouillés et l'animation toujours aussi convaincante. Rien à redire non plus au niveau de l'intérêt de jeu, d'autant plus que l'option deux joueurs est bien venue. Seul défaut de ce jeu: tout comme Quackshot, la difficulté n'est pas assez élevée et vous en viendrez à bout trop rapidement. Il y a vraiment des bons jeux sur Megadrive en cette fin d'année, mais c'est indiscutablement celui-ci que je préfère. Je sens que je vais passer Noël en compagnie des héros Disney et je vous conseille de faire de même.

AHL 😊



Si vous aimez les jolies choses, vous ne serez certainement pas déçu en regardant World of Illusion. Les décors sont tout simplement époustouflants! Il n'y en aurait qu'un ou deux, passe encore, mais c'est une succession de décors différents qui s'enchaînent les uns après les autres! C'est une chose de découvrir ces paysages seul, s'en est une autre de les parcourir avec un copain. World of Illusion est une incontestable réussite. Les fanatiques du pad le trouveront certainement trop facile, alors peut-être faut-il laisser le soin aux autres de l'apprécier à sa juste valeur. Si vous cherchez une idée de cadeau pour Noël, prenez une Megadrive et ce soft, vous êtes certain de faire, au moins, un heureux.

T.S.R. 😊

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE
FRANCAISE
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES : INFINIS & PASSWORDS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 15
TOTAL : 95%

MEGA DRIVE



DEVENEZ LE SAUVEUR D'UNE BANDE DE DÉBILES PROFONDS!

LEMMING

Quelques bloqueurs ça et là et le tour est joué pour faire arriver toute la compagnie!



blème. Le Lemming, donc, est un petit animal au QI très bas, pour ne pas dire négatif. C'est un peu Sandrine Bonnaire, mais en beaucoup plus drôle et beaucoup plus joli. On me souffle à l'instant que la comparaison est ingrate pour le Lemming. Mais là n'est pas notre sujet; contentons-nous de parler des animaux et épargnons les monstres. Dans cette affaire, votre mission sera de guider ces charmantes bêtes cérébralement ordres, dans des niveaux regorgeant de pièges pervers. Pour ce faire, vous donnerez des ordres à certains Lemmings dûment sélectionnés. Ces ordres du "creuze verticalement" au "grimpe à ce mur", en passant par le "explose" (instruction la plus drôle!) ou bien le "stoppe tout le monde", vous permettront, s'ils sont utilisés avec ingéniosité, de mener tout ce petit peuple vert et bleu jusqu'à la sortie menant au niveau sui-

Les concepteurs de jeu étant des êtres fourbes de nature (c'est pour cela qu'on les aime tant!), les ordres mis à votre disposition seront bien évidemment en quantité limitée. Eh oui, vous ne pourrez pas faire n'importe quoi, n'importe quand! Lorsque l'on sait qu'il y a des gouffres un peu partout et que le Lemming avance d'une façon continue, on se doute qu'il faudra faire vite, mais vite... les rares personnes ayant terminé ce jeu finissent



85%

Une petite dizaine des ordres à donner. Non, non, non, l'ordre n'était pas "créer une allumette géante" mais bien "créer un escalier". A certains endroits bordés de précipices, il faudra être capable de réaliser la chose en un temps record!

Ce niveau est à l'image d'Edith Cresson ou des Lemmings eux-mêmes, c'est-à-dire d'une terrible hôte. Pour le passer, il vous suffit de mettre un bloqueur dès le début de la partie, pour que les autres lemmings se dirigent à gauche, vers la sortie. En cas d'échec, je ne vous dis pas où vous vous retrouverez!



LEMMINGS

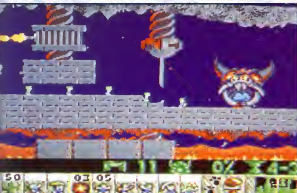
La majeure partie des niveaux tient sur plusieurs écrans. Pour réfléchir (oui, oui, on se calme, j'ai bien dit réfléchir) aux difficultés à venir, il vous suffira de mettre le jeu en pause, et de faire défiler le décor. Il est aussi possible de le faire scroller sans mettre de pause, on a alors bien des surprises lorsque l'on revient! "J'avais pas des lemmings ici?"



- l'éternel principe de Lemmings.
- le nombre important de niveaux.



- l'animation n'échappe pas à certains "bugs".



Une fois encore, voilà la parfaite illustration d'un ordre donné à un Lemming. Il s'agit ici de "craquer verticalement" ce qui, en Ethiope s'appelle, "faire un puits". Ah! Les us et coutumes! Au fait, le solace à la question Trivial Pursuit, c'est piliot!

"Les parachutes, c'est comme l'intelligence, lorsqu'on n'en a pas, on s'écrase". Pouvait-on faire mieux que cette photo de Lemmings pour illustrer cette immortelle parole de Pierre Desproges?



FACE

LEMMINGS CONTRE KRUSTY'S FUN HOUSE

D'un côté l'on sauve du rongeur, de l'autre, on fait tout pour l'éliminer. Le but de la manoeuvre n'en demeure pas moins absolument identique: guider une foule d'imbéciles en déjouant les aléas des parcours. Alors que Lemmings ne se joue que sur un maximum de trois ou quatre écrans, Krusty, lui, vous oblige à visiter des dizaines d'écrans. Krusty compte aussi un bon aspect de jeu de plates-formes, complètement étranger à Lemmings. Côté réalisation graphique, Krusty s'en tire bien mieux que Lemmings qui, sans être laid, commence tout de même à vieillir. Dans les deux cas, l'intérêt est indéniable mais on ne peut s'empêcher d'avoir une légère préférence pour Krusty.



Alors que les versions Game Gear et Master System arrivent, concoctées par Sega, Sunsoft nous présente la version Megadrive. Lemmings reste identique à lui-même, c'est-à-dire excellent. Le principe unique de ce jeu maintenant mondialement célèbre (même si au Swaziland on n'en parle guère) fait de lui un soft à l'intérêt incontestable. Hormis quelques problèmes dans l'animation, et des graphismes (en particulier en ce qui concerne les icônes en bas d'écran) parfois moyens, ce programme s'en tire avec tous les honneurs. Une fois de plus, il est possible de jouer à deux simultanément, de quoi passer vos longues soirées d'hiver au coin du feu.

TSR ☺



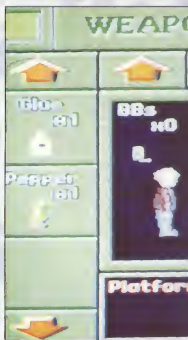
Je ne vous ferai pas de présentation de Lemmings, vous connaissez ce jeu par cœur. Véritable dynamite ludique lors de sa sortie sur micro, c'est également avec un accueil chaleureux que la Super Nintendo a reçu ce titre en son sein. Alors que dire de la version Megadrive? Evidemment, le jeu reste ce qui l'est. C'est-à-dire que le concept est toujours aussi intéressant. On se délecte littéralement de diriger et d'ordonner à ces créatins de Lemmings ce que l'on veut. Même si au joypad le maniement n'est pas aussi facile, rapidement on prend la main. Pas extraordinaire graphiquement parlant, dans Lemmings c'est surtout l'intérêt qui prime. Alors...
J'm DESTROY ☺

EDITEUR : SUNSOFT
MACHINE : MEGADRIVE US
GENRE : ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 6
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 13
SON : 16
TOTAL : 85%

MEGA
DRIVE

I DON'T
WANT TO
BE ALONE
LIKE
STALLONE !



H O M E A

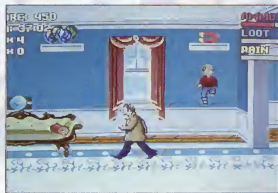
Kevin, un gentil petit teenager, autochtone des Amériques, se retrouve seul chez lui parce que ses parents l'ont tout simplement oublié "at home". Ben voyons! Pour un chien, je comprendrais, pour Ouglet's aussi, mais pour Kevin, non, non, et non! Je suis sûr qu'ils l'ont fait exprès pour en tirer un scénario de film. Car vous le savez tout j'en suis sûr, ce jeu est tout simplement tiré du movie "Maman, j'ai raté l'avion!" où il s'agit, paraît-il, de l'histoire d'un gamin que les parents, partis en vacances, ont laissé seul dans leur grande maison. Et pendant les vacances, les gentlemen cambrioleurs essayent de se faire un peu la main, histoire de ne pas la perdre, en faisant main basse sur quelques brouilles, comme des bijoux, des lingots d'or et autres babioles! A propos, sur la version Mégadrive, il y a plusieurs propriétés à "défendre", contrairement à la version SFC. Donc, comme je vous le laissais entendre, vous aurez à en découdre avec ces gangsters, dans plusieurs demeures, les vieilles, les ultra-modernes, les palaces... de toute façon, quel que soit le lieu où vous vous trouvez, votre seul but sera de les freiner dans leur marche dévastatrice. Vous devrez donc prendre, avant eux, le maximum d'objets de valeur et les mettre en lieu sûr. Pour vous défendre, vous aurez le choix entre un lance-pierres et un fusil lanceur de projectiles. N'oublions pas que vous possédez une luge pour vos déplacements entre chaque mesure. Chaque fois que vous les toucherez, ils seront momentanément K.O. donc retardés, ce qui vous permettra de vous sauver; mais s'ils vous attrapent, ils vous cloueront au mur (!)



Vous aussi, vous pouvez tomber dans certains pièges. Regardez dans quel état vous êtes: un vrai squelettosauré!

Je vous avais prévenu: au cas où vous seriez pris, voilà ce qui vous attend! Allez, débâchez-vous, ça ira mieux !

Bravo! Bien joué! Vous venez de mettre K.O. un intrus. Mais pour combien de temps encore ?



70%

GREEN INVENTORY

BB 1050

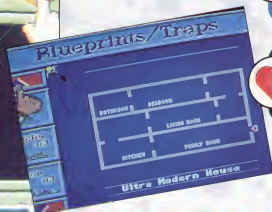
L'inventaire de vos armes. Pratique pour préparer la bataille, exactement comme Napoléon il y a près de 200 ans. Évitez toutefois un "Waterloo" une fois !



- La maniabilité de Kevin sur la luge.
- Les graphismes très soignés.
- L'intérêt qui a grandi depuis la version SFC.
- Les bonnes petites animations.



- Les sons un peu trop en "veilleuse".



Dans l'ultra modern house, cogitez vos futures pièges, afin de leur faire perdre le plus de temps possible. Une fois sur les lieux, essayez quand même de les éviter.

ALONE



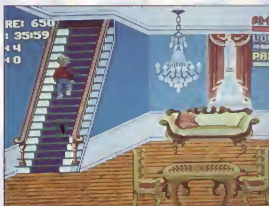
HOME ALONE CONTRE BART SIMPSONS.

Dans les deux cas, vous incarnez un morveux qui doit se dépêtrer seul des filets tendus par des enfurles notoires. Autre point commun, l'objet dont vous vous servez pour faire le ménage. Pour Bart, c'est une bombe et pour Kevin, un lance-pierres. Au niveau plates-formes, on peut dire que Les Simpsons emportent la décision, même s'il fait surtout la différence quant à la réflexion, ce qui manque dans Home Alone. Au total, on peut donc dire match nul.



Ca y est, un autre d'assomé! Que faire maintenant? Pourquoi pas jouer à Big Run, au fond, en attendant qu'il se réveille?

Les escaliers, passage obligatoire pour aller à l'étage supérieur ou inférieur. Signé: De Lapalisse.



Il n'y a pas à tergiverser dans tous les sens, cette version d'Home Alone est très nettement supérieure à la version que l'on connaissait sur

Super Famicom, mais remarquez, ce n'était pas très compliqué au vu de la qualité de cette dernière. Si la réalisation est donc relativement agréable, les graphismes sympathiques et les animations, parfois amusantes, ne souffrent d'aucun ralentissement, l'ensemble du jeu n'est pas d'un intérêt gigantesque. On saute, on marche, on cherche, on prend, on tire de temps en temps, bref, on ne prend pas toujours un pied total. Un jeu moyen.

J'm DESTROY 😊



Par rapport à la version SFC, cela ne fait aucun doute, on est largement au-dessus avec cette nouveauté sur Megadrive. L'animation n'accroche jamais et l'on prend un réel plaisir à essayer de piéger ces cambrioleurs. Ce qui peut également plaire, ce sont les panneaux qui décrivent l'état des lieux d'une façon très générale. Vous pouvez ainsi voir l'inventaire des armes qu'il vous reste, ainsi qu'un plan global de la demeure afin d'y poser des pièges. D'un point de vue purement ludique, on peut s'essayer à ce soft, mais de là à l'acheter, il y a un pas que seuls les fidèles du film pourraient franchir.

TRAZOM 😊

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
MACHINE : FRANCAISE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 70%

MEGA DRIVE



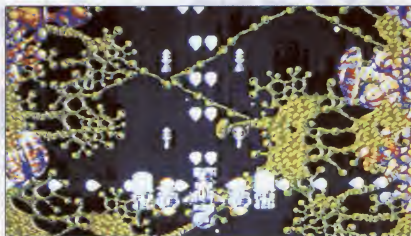
• Des décors très particuliers.



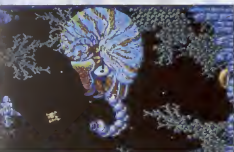
• Un scrolling lent, mais lent!
• Une animation des sprites douteuse.
• Le jeu a pris un sacré coup de vieux.

XENON D'UN CHIEN ! THE ALIENS STRIKE BACK !

XENON II



Jetex donc un oeil sur ce méga boss! Dommage pour vous, il ne durera que quelques secondes, le temps de faire le ménage. "Dogs" dans l'animation! A vous de jouer! Le show ne sera pas triste !



Premier boss à éliminer! Cet énorme escargot ne devrait rester à l'écran qu'une poignée de secondes. Le temps de dire à l'envers et en dansis "tout ça est bien compliqué mais on fait, c'est plus simple qu'il n'y paraît". Si, si, c'est très facile.



Arachnophobes, au pisto! Il s'agit là, sans doute, d'un des plus beaux monstres à voir dans ce jeu. L'avantage, c'est que vu la vitesse du scrolling, vous aurez le temps de le voir, de le revoir, de lui demander un autographe ou son adresse. Vous pourrez toujours aller vous faire une toile! Une fois encore, rien de plus difficile ni même de palpitant.

C'est une fois encore toute une philosophie qui se dégage de ce jeu. Certains vont alors hurler au holà et poser un implacable véto en s'époumonant, "mais le shoot them up s'y connaît autant en philosophie que Rika Zarai en médecine!" Vous l'avouerez, le parallèle est des plus truculents et des plus sagaces. Bref. Pourtant, il va, une fois plus, écrabouiller, réduire en miettes, anéantir, en un mot pacifier, les colonies extraterrestres. Quelle noble mission! En prime, à chacun de vos meurtres, disons plutôt à chacune de vos conversions, vous obtiendrez une substantielle somme d'argent. Avec cet argent gagné à la sueur de votre laser, vous pourrez courir acheter d'autres armes à... un extraterrestre. Doit-on alors considérer cet ET comme un traître? Ou doit-on l'abattre de suite, sans sommation, pour lui faire une pacification personnalisée (on appelle ça se la jouer à la Christophe Colomb)? Comme quoi, il faut réfléchir! Ne sont-ce pas là de belles bribes de philosophie? J'attends vos suggestions sur le sujet.



Autant le dire tout de suite, on a déjà fait bien mieux dans le domaine du shoot them up à scrolling vertical. Honnêtement, au risque de blesser bien des sensibilités, je n'ai jamais vu de shoot them up aussi lent! A croire que le vaisseau marche à pédales! La maniabilité est, quant à elle, assez mauvaise, ce qui, vous vous en doutez, n'augmente pas le "funplay". Xenon II ne fait aucunement le poids face à tous ses collègues du même genre. A noter aussi le manque significatif d'originalité tout au long du jeu. Ce qui était peut-être une révolution (lors de sa sortie sur ST par exemple) il y a quelque temps, est aujourd'hui sans saveur.

TSR

EDITEUR : VIRGIN GAMES
MACHINE: MD FRANÇAISE
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SUCCESSIF)

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 06
MANIABILITE : 09
SON : 11
TOTAL : 50%

50%



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.80

ACHETER AU SURCOUF, C'EST ACHETER DANS LA 1^{re} FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

DEFINITION D'UNE FOIRE-EXPOSITION SELON SURCOUF :

- 1) c'est un lieu où sont rassemblés, dans des stands indépendants, des marques concurrentes ;
- 2) c'est un lieu où ces marques font jouer la concurrence, se battent à coup de remises, de cadeaux, de performances, de qualité, de service, de facilité de paiement, pour attirer à elles le client... et que le meilleur gagne ;
- 3) c'est un lieu où le client a un choix unique, des offres alléchantes, des vendeurs motivés et compétents et d'où le client part avec son achat sous le bras.



LA FOIRE-EXPOSITION EST OUVERTE TOUS
LES JOURS, SAUF DIMANCHE ET LUNDI,
DE 9 H 30 à 13 H ET DE 14 H à 19 H

ACCES FACILE :
RER - METRO LIGNE 1 - BUS
PARKING TRES FACILE
PARC METRE GRATUIT LE SAMEDI
PERIPHERIQUE
PORTE DE VINCENNES A 1 KM

TOUS NOS PRIX SONT TTC

73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.80

LA BOUTIQUE LYNX AU SURCOUF

Au SURCOUF, venez visiter la BOUTIQUE
LYNX car, le saviez-vous ?

- 1) Quelle est la console portable couleur
16 bits dont le prix est inférieur à 800 F ?
- 2) Quelle est la console portable couleur
dont l'adaptateur secteur est fourni
avec ?
- 3) Quelle est la console portable couleur
qui permet d'inverser le sens de
l'écran ?
- 4) Quelle est la seule console portable
couleur conçue aux Etats-Unis ?

C'est évidemment la LYNX qui a été reconnue par la revue scientifique "SCIENCES ET
VIE HIGH-TECH" comme la meilleure console de jeu avec un classement de 18,84 points
sur 20.

- 5) Quelle est la console portable couleur
dont l'écran est le plus grand ?
- 6) Quelle est la console portable couleur
qui gère le mieux les 3D ?
- 7) Quelle est la console portable couleur
qui a 41 super jeux disponibles en cou-
leur et en stéréo et une bonne centaine
en préparation ?
- 8) Quelle est la console portable couleur
qui est livrée pour 990 F avec la cartou-
che BATMAN, le câble COM LYNX, 6
piles et une pochette ?

**LA CONSOLE
LYNX
seule
790F**

LE PACK BATMAN

La console LYNX + la cartouche
BATMAN + le câble COM LYNX
+ 6 piles + la pochette

990F

ADAPTATEUR VOITURE LYNX **99 F** PARE-SOLEIL POUR LYNX **75 F**

LA BOURSE D'ECHANGE SURCOUF DES CARTOUCHES DE JEU

Que tu aies acheté un jeu neuf ou
d'occasion, chez nous ou ailleurs, tu
pourras l'échanger contre un autre jeu de
notre collection de cartouches à
l'échange. Cela te coutera :

39 F l'échange pour 1 cartouche GAME-
BOY

39 F l'échange pour 1 cartouche LYNX

59 F l'échange pour 1 cartouche SEGA
MEGADRIVE

59 F l'échange pour 1 cartouche
NINTENDO NES US

69 F l'échange pour 1 cartouche
NINTENDO SUPER NES

49 F l'échange pour 1 cartouche SEGA
MASTER SYSTEM

39 F l'échange pour 1 cartouche SEGA
GAMEGEAR

Si tu souhaites juste revendre ta cartouche,
amène-la nous, nous t'en offrirons toujours le
meilleur prix du marché.

CARTOUCHES DE JEUX POUR CONSOLES : voir pages suivantes nos tarifs neuf et occasion (cartouches en bon état avec emballage d'origine).

OFFRES SPECIALES DE LANCEMENT POUR L'OUVERTURE DU VILLAGE CONSOLE AU SURCOUF

**CONSOLE SEGA MEGADRIVE
+ SONIC + 2 JOYSTICK**

995F

Cartouche Desert Strike **329 F**
Super Monaco Grand Prix **219 F**
Tazmania **299 F**

**CONSOLE SEGA GAMEGEAR
+ SONIC + Adapt. secteur
+ Housses SURCOUF**

1190F

Cartouche Donald Duck's **199 F**
Super Monaco Grand Prix II **199 F**
Sonic **199 F**

**GAMEBOY + Adapt. secteur
+ Ecouteur stéréo + TETRIS
+ Housses SURCOUF**

690F

**CONSOLE ATARI 7800 + 1 JEU
+ 2 JOYSTICK**

295F

Les 3 JEUX **100 F**
50 titres disponibles au prix de 60 F
pièce, nous consulter.

**CONSOLE SUPER NES + 1 JEU
1690F**



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

ACCESSOIRES POUR CONSOLES DE JEU

ACCESSOIRES POUR GAMEBOY

Loupe éclairante LIGHT MAGIC	89 F
Sac de transport PROPOUCH	79 F
Boîte transport rigide CARRYALL	89 F
ACTION PACK 7 H + adaptateur	179 F
<small>(batterie rechargeable interne)</small>	
Adaptateur secteur	485 F
ACTION REPLAY PRO	499 F
Adaptateur voiture	89 F

ACCESSOIRES POUR GAMEGEAR

Loupe grossissante 1.5	79 F
Adaptateur cartouche Sega Master System pour Game Boy	139 F

Adaptateur secteur Gamegear 49 F

MANETTES POUR MEGADRIVE

CONTROL PAD PRO 2	119 F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149 F
ARCADE POWER STICK	399 F
ACTION REPLAY PRO	485 F
CABLE AMSTRAD	190 F
CABLE POUR TV PERITEL	150 F

ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

Adaptateur SUPER NINTENDO pour lire les cartouches américaines sur votre SUPER NINTENDO	95 F
-----------------------------------------------------------------------------------------	------

ACCESSOIRES TOUTES CONSOLES

BATTERIE PACK	295 F
<small>(20 heures d'autonomie).</small>	

OFFRE D'OUVERTURE SURCOUF

GAME GENIE : 490 F

Pour NINTENDO NES et MEGADRIVE
70 jeux codés sur NES
66 jeux codés sur MEGADRIVE
(mise à jour mensuelle)

GAME GENIE est une cartouche qui permet : plus de forces, plus d'armes, plus de vitesse, de démarrer à n'importe quel niveau du jeu, des vies à l'infini, de sauter plus haut, plus de difficulté, plus de facilité...

JEUX POUR CONSOLES

LES REGLES DU JEU AU SURCOUF

- Au SURCOUF, nous vous garantissons les prix les plus bas. Si dans la semaine qui suit votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous remboursons la différence.
- Toutes nos cartouches et logiciels sont garanties un mois contre tous vices de fabrication.
- Compte tenu du volume de nos ventes, nous vous garantissons que le produit acheté est la toute dernière version disponible.

Le TARIF OCCASION correspond à l'ARCUS SURCOUF. Il s'agit de cartouches en retard, avec l'emballage d'origine en vente au SURCOUF.

JEUX POUR SEGA MEGADRIVE

	TARIF	TARIF
	NEUF	OCCASION
ALISA DRAGON	339 F	270 F
ARCH RIVALIS	339 F	240 F
BREACH	379 F	270 F
BATMAN	329 F	175 F
BUCK ROGERS	470 F	148 F
BULLS VS CELTICS	399 F	290 F
CADASH	348 F	260 F
CALIFORNIA GAMES	330 F	198 F
CENTURION	450 F	195 F
CRACK ROCK	349 F	294 F
DAVID ROBINSON	375 F	270 F
DESERT STRIKE	340 F	240 F
DECK ATTACK	225 F	190 F
DEVILISH	330 F	230 F
DRAGON FURY	330 F	288 F
DUNGEONS AND DRAGONS	460 F	
EL VIERTO	450 F	235 F
EVANDEY HOYFIELD BOXING	438 F	198 F
EXILE	330 F	248 F
F22 INTERCEPTOR	330 F	238 F
FIGHTING MASTER	330 F	248 F
GAIRES	270 F	228 F
GHOUL N GHOSTS	270 F	168 F
HARD BALL	400 F	248 F
IMMORTAL	330 F	248 F
JAMES BUSTER DOUGLAS	220 F	238 F
JAMES POND II	340 F	238 F
JENNIFER CAPRIATI	330 F	
JOE MONTANA II	400 F	148 F
JOHN MADSEN 92	330 F	248 F
JORDAN VS BIRD	300 F	198 F
KAGEKI	330 F	238 F
KID CHAMELEON	370 F	238 F
KING SALOMON	330 F	238 F
LDR BOARD GOLF	330 F	
LEMMINGS	370 F	298 F
MARBLE MADNESS	270 F	238 F
MARIO LEMIEUX HOCKEY	360 F	178 F
MARVEL LAND	410 F	228 F
MASTER OF MONSTER	440 F	228 F
MERCS	250 F	208 F
MIDNIGHT RESISTANCE	320 F	168 F
MS PAC MAN	260 F	148 F

MUSHA	330 F	225 F
MYSTIC DEFENDER	390 F	175 F
MYSTIC FIGHTER	340 F	188 F
NHL HOCKEY	340 F	275 F
OLYMPIC GOLD	360 F	298 F
OUT RUN	330 F	198 F
PAC MAN	330 F	178 F
PGA GOLF	400 F	235 F
PHANTASY STAR III	480 F	238 F
POPULOUS	320 F	225 F
QUACKSHOOT	330 F	178 F
RAIDEN TRAP	350 F	225 F
RAMPART	330 F	
RBI 3	330 F	175 F
RING OF POWER	460 F	238 F
ROAD CRASH	320 F	268 F
ROLLING THUNDER II	410 F	238 F
SHADOW DANCER	220 F	190 F
SHINING IN THE DARKNESS	350 F	235 F
SIMPSONS	340 F	230 F
SIMPSONS II	340 F	270 F
SMASH TV	340 F	
SPATLER HOUSE II	400 F	238 F
SPORTS TALK BASEBALL	430 F	
STAR FLIGHT	270 F	175 F
STAR OYSEY	460 F	178 F
STEEL EMPIRE	340 F	198 F
STREET OF RAGE	340 F	168 F
STREET SMART	330 F	195 F
SUPER MONACO GP	220 F	168 F
SUPER MONACO II	340 F	
SUPER OFF ROAD	310 F	198 F
SUPER THUNDER BLADE	270 F	175 F
SUPER VOLLEYBALL	220 F	175 F
SWORD OF VERMILLION	350 F	148 F
TALZMAN	340 F	275 F
TECHNO POP	380 F	235 F
TERMINATOR	400 F	275 F
TEST DRIVE II	360 F	198 F
THUNDER FORCE III	320 F	248 F
TOE JAM AND EARL	440 F	228 F
TOKI	340 F	235 F
TMNTI LASORBA BASEBALL	220 F	198 F
TWO CRUDE DUDES	330 F	195 F
WARRIOR OF BONE II	450 F	198 F
WINGS OF WAR	370 F	228 F
WINTER CHALLENGE	370 F	225 F
WONDERBOY IV	370 F	248 F
WORLD LEADERBOARD GOLF	330 F	198 F
WORLD SOCCER	260 F	198 F
YAK SHIKI	450 F	198 F

BUBBLE BOBBLE	165 F	125 F
CHASE Q	135 F	105 F
DONALD DUCK	285 F	148 F
DOUBLE DRAGON	135 F	105 F
DUCK TALES	195 F	148 F
GROULSTN GHOST	225 F	165 F
COLLE ACE WARRIOR	235 F	188 F
HEAVY WEIGHT BOXING	165 F	128 F
HEROES OF THE LANCE	225 F	165 F
IMPOSSIBLE MISSION	225 F	165 F
INDIANA JONES	225 F	165 F
LEADER BOARD GOLF	135 F	105 F
MERCS	285 F	205 F
MICKEY	255 F	198 F
MOONWALKER	195 F	148 F
OUT RUN EUROPA	165 F	128 F
PACMANIA	135 F	105 F
PHANTASY STAR	225 F	165 F
RC GRAND PRIX	195 F	148 F
ROCKY	165 F	128 F
SHADOW DANCER	255 F	198 F
SHADOW OF THE BEAST	255 F	168 F
SONIC	255 F	198 F
SPIDERMAN	135 F	105 F
STRIDER	165 F	128 F
SUMMER GAMES	225 F	168 F
SUPER KICK OFF	285 F	205 F
SUPER MONACO	255 F	175 F
ULTIMA IV	195 F	148 F
WONDERBOY III	135 F	105 F

JEUX POUR SEGA GAMEGEAR

	TARIF	TARIF
	NEUF	OCCASION
AERIAL ASSAULT	170 F	138 F
THE BATTLE	210 F	148 F
CHASE HQ	220 F	138 F
CHESS MASTER	220 F	138 F
COLUMNS	190 F	128 F
CRYSTAL WARRIOR	250 F	158 F
DEVILISH	220 F	138 F
DONALD DUCK	240 F	148 F
DRAGON CRYSTAL	200 F	138 F
FANTASY ZONE	250 F	158 F
G-LOC	220 F	128 F
GEORGE FOREMAN BOXING	230 F	148 F
HALLEY WAR	220 F	95 F
JOE MONTANA	250 F	158 F
JUNCE	230 F	95 F
LEADERBOARD GOLF	229 F	105 F
MICKEY	229 F	105 F
NHLA GAIDEN	250 F	158 F
OLYMPIC GOLD	240 F	155 F
OUT RUN EUROPA	240 F	148 F
PAC MAN	230 F	138 F
PARADISO	250 F	158 F
PSYCHIC WORLD	190 F	95 F
REVENGE OF DRAGON	190 F	138 F
SIMPSONS	260 F	168 F
SOLITAIRE	250 F	158 F
SOLITAIRE POKER	200 F	95 F

JEUX POUR SEGA MASTERSYSTEM

	TARIF	TARIF
	NEUF	OCCASION
ALEX KID	115 F	88 F
ASTERIX	288 F	208 F
BACIK TO FUTURE	165 F	168 F
BATTLE OUT RUN	115 F	88 F



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.80

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	DISK	ST	AMIGA	PC
NRJ IV Tennis Cup + Prince of Persia + Swap + Team Suzulu	255 F	289 F	289 F	289 F	
JPP'S GOAL BUSTER Kick Off II + International Soccer Challenge + World Champion Soccer		339 F	339 F	389 F	
LC WAIKIKI Protector + Blues Brothers + R Type + Fighter Bomber	295 F	339 F	339 F	339 F	
ESPANA 92 THE GAMES	255 F	305 F	305 F	305 F	
FUN RADIO II Tournament Golf + Great Court + Speed Ball + Kick Off 2 + Grand Prix 500 cc II	345 F	345 F	345 F	345 F	
PLANET AVENTURE II Monkey Island + Populus + Loom + Explora	265 F	295 F	295 F	295 F	
NRJ III F16 + Double Dragon + Italy 90 + Walkers + Turbo Duhun	195 F	265 F	295 F	295 F	
SUPER ACTION PACK Supercars + Missississauga + Toyota Celtica + Gary Lineker + Switchblade	195 F	265 F	295 F	295 F	
CLASSIC COLLECTION Gremlins II + Barbarian II + Colossus Chess + World Champion Soccer	339 F	339 F			
FUTURE DREAMS Midwinter + Stramblade + Madshov + Metal Mast	265 F				
SKYROCK CPC Nostromock + Rainbow Island + Shadow Warrior + Grand Prix 500 cc II	285 F				
SKYROCK F29 Retaliator + Toki + Populus + Grand Prix 500 cc II	189 F	245 F	285 F	285 F	
LE TEMPS DES HEROS North and South + Prince of Persia + Moonblaster	195 F	245 F			
CPC BEST Harricana + Pinball Magic + 3D Fight + Mobile Man + Moonblaster + Skeek + Super Skeek + Shuffle Puck Café	145 F	195 F	295 F	295 F	
SUPER HEROES Robocop + Indiana Jones + Last Ninja + L'espion qui m'a aimé	289 F	289 F	289 F		
AVENTURES EXTRA Zac Mac Cracken + Iron Lord + Rocket Bumpers + Manor Morteville	245 F				
LES DIEUX DU SPORT Tennis Cup + Super Ski + Harricana + Outboard	219 F	219 F	219 F		
TOP ACTION Hard Tricky + Strike Hunter + Pick'n pile + Licence to Kill	295 F	295 F	295 F		
EXTRA BALL Bumpy + Tennis + Sliders 3 + Pinball Magic	295 F				
TITANS ACTION CPC Wild Street + Galactic Conqueror + Fire Force II + Offshore Warrior	145 F	195 F	295 F	295 F	
OCEAN SPORT Masterchef II + Protensis Tour + Beach volley + Off Road Racer	195 F				
STARS D'HOLLYWOOD CPC Batman + Indy Action + Robocop + Ghoulardi II	125 F	195 F			
G. LINNEKER COLLECTION Italia 90 + International Soccer Challenge + Foot of the Year + G. Linneker Hot Shot	195 F	295 F	295 F	295 F	
COMPILATION INTEGRALE Lotus Turbo + Toyota C + Combo Racer + Team Suzulu	295 F	295 F	295 F	295 F	
SOCCERS STARS E. Hughes International Soccer + Gazza II + Kickoff II + Micropro Soccer	295 F	295 F	295 F	295 F	
MOVIES STARS Dick Tracy + Moonwalker + Indiana Jones	195 F	295 F	285 F	285 F	325 F
AIR SEA SUPREMACY Silent Service + Carrier Command + P47 + Wings (Amigal) + F15 + Gunship (CPC)	145 F	195 F	295 F	295 F	295 F
FUN RADIO Tortus Ninja + Gremlins II + Day of Thunder + Back to the future II	285 F	285 F	285 F	285 F	
PLANETE AVENTURE I Indiana Jones + Haricac Macaron + Explora II + Portes de l'empire					

COMPILATIONS	AMSTRAD CPC K7	DISK	ST	AMIGA	PC
SUPER STARS ARCADE Golden Axe + Shadow Warriors + Total Recall + Super Offroad Racer	195 F	245 F	285 F	285 F	
LES STARS Skweek + Boulderland + Bumpy + Super Skweek	329 F	329 F	329 F		
10 GREAT NANNIES Ferrari F1 + Rick Dangerous + Tintin + Pic'n Pile + Night Hunter + Super Ski + Carrier Command + Chicago 90 + Pro Tennis Tour + Xenon II	245 F				
ACTION PACK CPC Sliders + Eagle Rider + Chicago 90 + Highway Patrol			289 F	289 F	289 F
MEGAMANIA Last Ninja II + Gunship + Rick Dangerous 2 + Double Dragon II	255 F	255 F			
BIMAPSI Xenon + Cadaver + Speedball II	325 F	325 F	325 F		
ALBERVILLE 92 Games Winter Edition + Wintergates + Super Ski	289 F	289 F			
LES COLLECTIONS Spartan Turbo Lotus + Xenon + J. Pond + Ghoule N Ghost	270 F	270 F			
FOOTBALL CRAZY Kick Off II + Player Manager + Final Whistle	195 F	245 F	285 F	285 F	285 F
TOP III Tennis + Pinball Magic + Moonblaster	175 F	245 F	259 F	259 F	
CAPCOM COLLECTION Strider R12 + Squadron 2 + Dual + Forgotten World + Ghosts N Ghosts + Demisty + Led Storm	155 F	225 F	279 F	279 F	279 F
LES BATTANTS II Rick Dangerous 1 et 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill	185 F	295 F	325 F	325 F	345 F
AIR COMBAT ACES Gunship + Bomber + Falcon + Geebee Air Rally (CPC) + Crackdown + E. West	339 F	339 F			
MAITRES AVENTURE Maugli Island + Voyageurs du temps + DF Stealth	245 F	295 F	295 F	245 F	
DELTA FORCE Fire Forge II + Barbarian II + Knight Force + Dark Century	345 F	345 F	345 F		
10 MEGA HITS III Sunstar Racer + Last Ninja + Rank Footman + Highway 11 + Tennis + 3D stoopest + Trivial II + Defender + AP	289 F	289 F	289 F		
SIMULATION'S BEST Panza Kick Box + Disk + ADS	289 F	289 F	289 F		
AWARD WINNERS Space Ace + Kickoff II + Pipemania + Populus				445 F	
WING COMMANDER DE LUXE Wing Commander 1 + Mission Disk 1 + 2					389 F
ULTIMA TRILOGY Ultima 4, 5, 6	289 F	289 F	289 F		
5 INTELLIGENT GAMES Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draughts	295 F	295 F			
SUPER STAR SPORT ET 3 D SUPERSTARS F 29 + Hard Divng + Stunt Car + Battle command	259 F	259 F			
ACTION PACK Tortuscar 1 et 2 + Kickoff II + X-Out	165 F	225 F	265 F	265 F	265 F
SUCCESS STORIES II Disk + Skweek + Sherman M 4 + Pinball Magic	265 F				
SELECTION CPC Boulderland + Foot + Quadric + 5r Aze + Bumpy + Skweek + Bactron + Matahari GO	265 F				
BASIC SOFT II Manoir de Morteville + Secta noire + Infernal House + Malediction	245 F				
SIMULATION'S BEST Panza Kick + Disk + ADS	245 F				
STIMULATION TOP Panza Kick + Princes de Persie + Tarhgan	265 F				
EXTRA BALL Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball Magic					



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

COMPLIATIONS	AMSTRAD CPC		COMPLIATIONS		AMSTRAD CPC	
	K7	DISK	K7	DISK	K7	DISK
SUPER STAR ARCADE Golden Axe + Super Offroad Race + Shadow Warriors + Total Recall	195 F	265 F	COLLECTION N° 2 Dragon Ninja + Beach Volley + Wec Le Mans + B Bobble + Wonderboy + Arkanoïd II + Renegade + Matchday II + Basket Master + Super Soccer + Flying Shark	248 F		
CRAZY STARS Crash Cars II + Cauldron II + Wild Streets + Gazza's Soccer	145 F	195 F	LIVRET DE FAMILLE Manoir de Monteville + Troubadour + Roux et Matricio	245 F		
STARS IV Fire Force II + Mystical + Dark Century + Seng + Crazy Cars II + Offshore Warriors	245 F		BIG BANG II Rick Dangerous + Chicago + Highway Patrol + Beyond Ice Palace	126 F	150 F	
SUPER MEGA HITS Barbarian + Vindicator + Crafton Zank + Fire Force II + Titan + Super Ski + Gryzor GP 500 cc + Cap't Blood + Slammand' Target Renegade + Crazy Cars + Basket	295 F		SUPER SIM PACK Snow Strike + Heavy Metal + Italy 90 + Cobra + Bactron + Aigle d'or + Kyla	145 F	195 F	
BLACK SOFT I Mokowe + Fugit + Aligator	295 F		COMPIL EXTRAORDINAIRE Turbo Cup + Sapiens + Skewe + Zox + Maracibo + Mobelman + Bumpy + Colos + Bactron + Aigle d'or + Kyla	195 F	245 F	
LES JUSTICIER III Bitman + Total Recall + Shadow Denger	145 F	195 F	TOP 20 Licence to Kill + P47 + C. Chaplin + Batty + Game Over + Ace 1 + Ray + Mange Cailloux + MLM 3D + GP 500 + Asgar GP + Devil Castle + Helibot + Shock Way Tricer + Buggy II + Zaxx + 3D Grand Prix + Battleveley + Super Ski + Light Force	169 F	248 F	
LES COST'OS Flebo's Quest + Twin Lord + Moarier + Rick Dangerous 2 + Popeye 2 + Andy Cup	185 F	245 F	TOP 25 Andy Cup + Flight Simulation + Popeye + Combat Zone + Jaws + Army Move + Ope Horruz + Tarzan + Gombol + Joe 2 + Strike Force + Hammer + 30.000 ans avant le Christ + Maelice Atlantic + Bobsleigh + Zings + After the war + Astro Marine Corp. + Netherworld + Tuer n'est pas jouer + Exolom + Skidewars + Foot Manager II + Tomshawk	248 F		
15 MEGA STARS Nevynow's + Exolon + Buggy II + Bomb Jack + Commando + 1942 + Battle Valley + Air Wolf + Best Scoundrel + Saboteur + Battle Ship + Ghost'n Goblins + Crapouze Naps + Talleman d'Oisins	185 F	255 F				
LES GRANDS DU SPORT Kickoff + Great Courts + TT Race + Football Manager II + 3D Grand Prix + Emory/Nathan	259 F					
STARS D'HOLLYWOOD Bates + Indy Action + Robocop + Ghostbusters II	195 F					
MEGAMIX Turcom + Chase HQ + Shadow Warriors + Altered Beast	145 F	225 F				

JOYSTICK CITY

Pour l'ouverture du stand JOYSTICK CITY au SURCOUF, vous trouverez non seulement un tableau jamaï de joystick comme il n'y en a sans doute jamais eu en France, mais en plus, vous bénéficierez des prix de la foire SURCOUF.

QUICKJOY JUNIOR	49 F
QUICKJOY TURBO	89 F
QUICKJOY II	85 F
QUICKJOY II SUPER CHARGER	199 F
QUICKJOY V RINGBOARD	189 F
QUICKJOY VI JETFIGHTER	139 F
QUICKJOY TOP STAR	275 F
QUICKJOY NI 5 NINTENDO	149 F
QUICKJOY SEGA FIGHTER	159 F
QUICKJOY TURBO PEDAL	265 F
QUICKJOY MEGASTAR JUNIOR	185 F
QUICKJOY SUPERSTAR	169 F
QUICKJOY TOP STAR PC + CARTE PC	395 F
KONIX SPEEDKING	99 F
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	125 F
KONIX THE NAVIGATOR	139 F
STING RAY	145 F
MANTA RAY	125 F
QUICKJOY MAVERIC 1	159 F
QUICKJOY PYTHON 1	109 F
QUICKJOY INTRUDER 1	395 F
QUICKJOY AVIATOR 1	395 F
QUICKJOY FLIGHT GRIP 1	139 F

et encore beaucoup d'autres joystick...

JEUX	AMSTRAD CPC		ST	AMIGA	PC
	K7	DISK			
3D CONSTRUCTION KIT	245 F	245 F	485 F	485 F	485 F
AIGLE D'OR LE RETOUR		248 F			
ADS + SHERMANN			275 F	275 F	
ALIEN STORM	105 F	155 F			
ART DE LA GUERRE		245 F			
DP3 + 3D KIT			385 F	385 F	
AVALANCHE	125 F	155 F			
AGONY			248 F	248 F	
AIR BUCKS			289 F	289 F	
AIRBUS A320			330 F	330 F	339 F
AIR SUPPORT			248 F	248 F	
APOCALYPSE			339 F	339 F	
ASHES OF EMPIRE			289 F	289 F	289 F
ADVENTURE DE MOKTAR	195 F		339 F	339 F	389 F
BIT FLYING FORTRESS			289 F	289 F	
BARGONATOK			339 F	339 F	389 F
BAT II					
BAT		245 F			
BATTLE ISLE			325 F	345 F	325 F
BIRD OF PREX			339 F	339 F	389 F
BONANZA BROS	115 F	165 F	249 F	249 F	
BOOLY	145 F	195 F			
BUCK ROGERS II			299 F	299 F	
BRAINIES	135 F	175 F			
CHAOS ENGINE			248 F		249 F
BUILDING LAND	145 F	195 F			
CIVILISATION		339 F	339 F	289 F	289 F
COMAN			289 F	339 F	289 F
BUMPY ARCADE FANTASY	245 F				
CAPTAIN PLANET	105 F	155 F			
CARMEN SANDIEGO		195 F			
COVERT ACTION			339 F	339 F	
COVER GIRL POCKER			249 F	249 F	
CRAZY CARS III			248 F	289 F	349 F
CREATION			489 F	489 F	489 F
CURSE OF ENCHANTIA			339 F	339 F	339 F
DEMONS DREAMS			339 F	389 F	339 F
DEMONIAC			239 F	289 F	239 F
CHALLENGE FOOT SENIOR	245 F				
CISCO HEAT	105 F	155 F			

JEUX	AMSTRAD CPC		ST	AMIGA	PC
	K7	DISK			
DEFENDER OF THE CROWN		195 F			
DISK		265 F			
DOUBLE DRAGON 3	115 F	155 F			
F16 COMBAT PILOT	145 F	195 F			
FINAL FIGHT	105 F	155 F	250 F	250 F	
FUGITIF		225 F			
GAUNTLET III	115 F	165 F			
GUARDIANS	195 F	225 F			
DEVIOUS DESIGNS			249 F	249 F	249 F
DIE HARD II			195 F	195 F	245 F
DIPLOMACY			249 F	339 F	249 F
D GENERATION			249 F	249 F	249 F
DOJO DAN			289 F	319 F	289 F
DOMINIUM			249 F	249 F	249 F
DUCK TALES			339 F	339 F	339 F
DUNE			249 F	249 F	249 F
DUNGEON + CHAOS			249 F	249 F	249 F
DYNABLASTER			305 F	305 F	345 F
ELVIRA II			339 F	339 F	389 F
EPIC			249 F	249 F	289 F
EUROPEAN CHAMPION 92			235 F	235 F	280 F
EUROP FOOT CHAMPION	115 F	165 F			
FANTASY PARK		195 F			
F15 MIRAGE II			190 F	190 F	190 F
FINE AND ICE			340 F	340 F	340 F
FOOTBALL MANAGER II			250 F	250 F	
FUTURE DREAMS			240 F	240 F	240 F
G LOCK R300			280 F	280 F	290 F
HEROIC FANTASY					
HERO QUEST + DATA DISK					
HOOK	125 F	155 F			
HOT RUBBER			195 F		
INDY IV	115 F	165 F			
ISHAR			195 F		
IRON LORD			280 F	280 F	280 F
KICK OFF II	135 F	175 F			
FUTURE DREAMS			260 F	260 F	290 F
GLOBAL EFFECT			340 F	340 F	390 F
GOBLINS			250 F	250 F	250 F
GUY SPY			295 F	295 F	345 F



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

SURCOUF

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

JEUX	AMSTRAD CPC		ST	AMIGA	PC	JEUX	AMSTRAD CPC		ST	AMIGA	PC
	K7	DISK					K7	DISK			
HAND OF ST-JAMES			315 F	315 F	315 F	PARASOL STAR	125 F	155 F			
HEIMBALL			290 F	290 F	340 F	PREDATOR II	105 F	155 F			
HOI			250 F	250 F	290 F	PSYBORG	195 F	245 F			
HOOK			250 F	250 F	290 F	RACE DRIVING	105 F	155 F			
INTERN SPORT CHALLENGE			330 F	330 F	325 F	RAMPARTS	105 F	155 F			
JAGUAR XJ220			250 F	250 F		ROBOZONE	105 F	155 F			
KILLERBALL		225 F				ROBOCOP II	105 F	155 F			
LA CRYPTTE DES MAUDITS		195 F				ROOLAND	115 F	155 F			
LA MALEDICTION		195 F				SHADOW DANCER	105 F	155 F			
LEMMINGS	155 F	195 F				SIM CITY	145 F	195 F	290 F	290 F	290 F
MANCHESTER U. EUROPE	109 F	199 F				SLIDERS		195 F			
MEGA PHOENIX	109 F	159 F				SMASH TV	105 F	155 F			
MEGA TWINS	115 F	165 F				SPACE CRUSADE	105 F	155 F			
MERCS	145 F	195 F				SPACE GUN	125 F	155 F			
METAL MASTER	145 F	195 F				SPIRIT OF EXCALIBUR	105 F	155 F			
MYSTICAL	125 F	165 F				STAR CENTER	105 F	155 F			
NEVERENDING	109 F	159 F				STEVE MAC QUEEN	195 F	225 F			
NIGHT SHIFT	109 F	159 F				SILENT SERVICE II			339 F	339 F	339 F
OUT RUN EUROPA	145 F	195 F				SIMANT			290 F	290 F	340 F
PAPER BOY II	135 F	155 F	280 F	289 F	289 F	SPACE GUN			250 F	250 F	
JOHN MADDEN FOOT			250 F	250 F		SPECIAL FORCES			339 F	339 F	399 F
JPS AQUATIC GAMES			290 F	290 F		SPOT			199 F	199 F	
KNIGHTMADE			290 F	290 F	300 F	STRARUSH			235 F	235 F	235 F
KNIGHTS OF LEGENDE			305 F	305 F		STORMBALL			248 F	248 F	290 F
KNIGHTS OF THE SKI			340 F	340 F	400 F	STRICKER			249 F	249 F	
KICK OFF II			250 F	250 F	400 F	SUPER TETRIS			339 F	339 F	
KO 2 RETURN TO EUROP			125 F	125 F	125 F	TENNIS CUP II			280 F	280 F	
KO 2 GEANTS OF EUROP			125 F	125 F	125 F	TERMINATOR II			250 F	250 F	280 F
LAST NINJA III			290 F	290 F		THE ADAMS FAMILY	129 F	155 F	250 F	250 F	280 F
LEANDER			290 F	290 F		THE MANAGER			250 F	250 F	250 F
LEGACY NECROMAN			300 F	300 F	350 F	THE SIMPSON'S	109 F	155 F	240 F	240 F	
LEGENE			300 F	300 F	340 F	TINTIN THE FOX	109 F	155 F	249 F	249 F	
LIVERPOOL FC			250 F	250 F	310 F	TURBO CHARGE			289 F	289 F	
LURO OF TEMPISS			300 F	300 F		UCH			249 F	249 F	
MERCENARY III			290 F	290 F		UTOPIA DATA DISK	145 F	145 F			
MICKEY CROSSWORD			250 F	250 F	250 F	ULTIMA 5			299 F	299 F	
MICROPROSE GOLF			340 F	340 F	340 F	VIDO KID			248 F	248 F	
MICROPROSE GP			340 F	340 F	340 F	VROOM DATA DISK			145 F	145 F	
MONKEY ISLAND			340 F	340 F	340 F	WARZONE			249 F	249 F	
MOONBALL			250 F	250 F	270 F	WINTER SPORTS 92			249 F	249 F	249 F
MYTH			340 F	340 F		WIZ KID			249 F	249 F	299 F
NASKAR			249 F	249 F		WOLF CHILD			285 F	285 F	
PACIFIC ISLANDS			339 F	339 F	389 F	W.W.F.	125 F	159 F	249 F	249 F	289 F
PERFECT GENERAL			340 F	340 F	390 F	ZOO			249 F	249 F	289 F
PLAN 9F OUTERSPACE			300 F	300 F		SUPER SPACE INVADERS	105 F	175 F			
POOL			290 F	290 F		SUPER SKI II			225 F		
POPULUS II			270 F	270 F		TERMINATOR II	105 F	155 F			
PREMIERE			290 F	290 F	290 F	TORTUES NINJA II	109 F	155 F			
PROPHECY			250 F	250 F	290 F	THE SHOES PEOPLE	109 F	155 F			
PUSH OVER			340 F	340 F	390 F	THUNDERS JAWS	109 F	159 F			
RAGNAROK			290 F	290 F		TOUCH DOWN			109 F	155 F	
RISKY WOODS			249 F	249 F	249 F	VOLFIED	109 F	155 F			
ROBOCOP III			249 F	249 F	289 F	WORLD CLASS CRICKET	165 F	195 F			
SENSIBLE SOCCER			249 F	249 F		WORLD CLASS RUGBY			225 F		
SHADOW LAND			249 F	249 F		XYPHOS PHANTASY			195 F		
SHITTLE			305 F	305 F							
PAPIN	145 F	195 F									
PANZA KICK BOXING	195 F	245 F									
PARAGLIDING	195 F	225 F									

SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Clients du SURCOUF de province, en achetant par correspondance, vous n'avez rien à payer à la commande. N'envoyez pas votre règlement, vous paierez en contre-remboursement à la livraison. Le port et les frais de contre-remboursement sont à votre charge. Si vous souhaitez acheter à crédit, contactez notre Service Crédit qui vous fera parvenir le dossier CETELEM. Vous pouvez également commander par téléphone, en nous communiquant votre numéro de carte bleue.

BON DE COMMANDE A RETOURNER AU SURCOUF, 71-75, AV. PHILIPPE-AUGUSTE - 75011 PARIS

NOM / Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

DESIGNATION	Qté	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL

Signature _____ TOTAL COMMANDE _____

MEGA DRIVE

ENQUETE POUR GLOBE- TROTTER EN HERBE!

Le principe de Carmen Sandiego, dans sa forme, est de mener une enquête face à un criminel. Ce criminel peut avoir volé un tableau, un champ de betteraves, une photo de Sandrine Bonnaire ou un grille-pain, qu'il importe, votre mission, si vous l'acceptez (si vous comptez ne pas l'accepter, un conseil, entre nous, n'achetez pas le jeu) consiste, à force de déductions d'une inaltérable logique, à retrouver le dit criminel. Vous devez donc aller de pays en pays, interroger deux ou trois personnes, prendre les indices au passage, puis repartir en espérant retrouver votre brigand. Avant de lui mettre la main au collet (film de qui? Je vous entraîne pour la suite!) munissez-vous d'un mandat, sinon votre mission se soldera par un échec! Pour que les choses soient franchement drôles, vous devrez faire vite, le temps étant compté. Ce n'est pas 58 minutes pour vivre, mais presque. Et c'est parti pour un tour du monde, puisque toute l'astuce de ce jeu tourne autour de la géographie! La petite encyclopédie vendue avec le premier épisode du jeu (mais se trouvant en vente séparément dans les bonnes librairies) peut vous être utile. Ce n'est pas moi qui le dis, mais l'étiquette sur la boîte. A vous de voir.

A chaque destination, trois témoins à interroger. A vous de trouver les indices cachés dans leur déposition. Ici, les trois lieux où se trouvent les témoins. Il ne manque que la pancarte "ici témoins".



L'une des nombreuses cartes qui vous sera présentée tout au long du jeu. Chaque fois, plusieurs destinations vous seront proposées, à vous de choisir la bonne en fonction des révélations des témoins.



- intéressant au niveau culture générale.
- l'encyclopédie peut avoir son utilité.



- les déductions à faire sont bien évidentes.
- très répétitif.
- aucune performance sonore au graphique.

WHERE IN THE WORLDS IS CARMEN SANDIEGO



Un échantillon des pays visités et des paysages les accompagnant. Pour chaque destination, vous serez gratifié d'une image digitalisée de qualité fort moyenne, mais qui constitue tout de même l'un des points forts du jeu.



Accrochez-vous bien! Devinez dans quel pays a bien pu s'enfuir votre bandit. Dur comme question! On ne sait pas s'il s'agit de francs suisses, belges ou français! Evidemment, en regardant la carte des voyages et on ne voyant ni Bruxelles ni Genève, mais bien Paris, on trouve assez vite. Dur, j'ai bien cru que ça n'y arriverait pas!



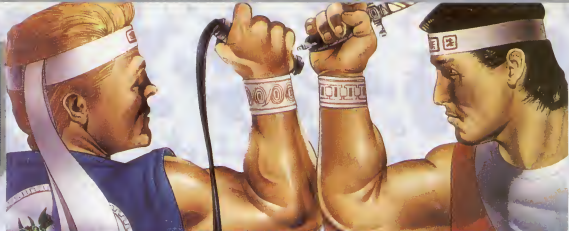
La série des Where is Carmen Sandiego a bien du mal à me convaincre. Les déductions demandées sont aux limites de l'évidence et l'action revient, inlassablement identique à elle-même, tout au long du jeu. Il faut tout de même avouer que l'on apprend plus d'une chose. L'intérêt du jeu est exclusivement culturel, ce qui n'est pas forcément un désavantage. Le problème est qu'il y a un certain manque de pédagogie dans tout cela. Les enquêtes, amusantes au début, deviennent vite ennuyeuses. Ce ne sont pas les quelques images digitalisées, de qualité bien discutable (palette de couleurs de la Megadrive oblige), qui viendront relancer l'intérêt. Pour apprendre, il vaut encore mieux s'acheter un bon livre, c'est moins cher et parfois plus amusant. T.S.R.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : CULTURE/ENQUETE
MACHINE : FRANÇAISE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : NS
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 61%

61%

**MEGA
DRIVE**

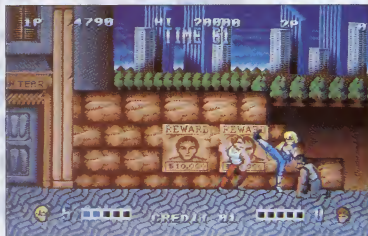


**UN
DRAGON
PEUT EN
CACHER
UN
AUTRE !**

DOUBLE DRAGON

Billy et Lee sont deux karatékas qui assurent un max puisqu'ils font partie du meilleur Dojo de New-York. Késako Dojo? C'est comme cela qu'on appelle une bande ou un dan chinois. Chaque Dojo possède ses spécialités, ses habitudes et son parrain. Si vous avez déjà vu des films de Bruce Lee, vous savez de quoi je parle! Comme on trouve un quartier chinois à New-York (Chinatown), il est normal de trouver des Dojos. Or donc, Billy et Lee sont deux frères pour qui les arts martiaux n'ont plus de secret et font partie du Dojo le plus important de la ville. Des membres d'un Dojo rival jalouxant Billy et Lee, décident d'attaquer Billy

en visant son point faible car même les héros ont un point faible, tenez moi, c'est le chocolat! Le point faible de Billy, ce sont les nanas! En ce moment, il est avec une superbe blonde pour qui il éprouve des sentiments fous et étranges! Les bandits qui en veulent à Billy ont décidé de kidnapper celle qui fait vibrer Billy, histoire d'emmerder le monde! Les deux frères sont maintenant sur la brèche et vous aussi du même coup! Vous pouvez jouer à seul ou à deux à ce jeu de baston ultra populaire dans le monde des Jeux d'arcade et console. Le principe est assez simple: cogner dur et fort! L'action se déroule en vue de profil mais votre personnage peut aller en profondeur dans les rues et les entrepôts traversés. Les ennemis arrivent en groupes (jamais seuls) et vous devez tous les éliminer pour que le scrolling se remette en branle et que vous puissiez continuer. Il est possible de ramasser des armes et objets de toute sorte pour vous en servir contre ceux auxquels vous les avez piqués. En effet, si vous envoyez un caramel assez puissant à un adversaire armé, il perdra son arme en même temps que connaissance. Jetez vous dessus et servez vous en pour achever le traître! Les objets vont du fouet (utilisés par des femmes ennemies, hasard!) à des couteaux, battes de baseball et autres énormes bidons que vous prenez à bout de bras et qui écrasent vos ennemis. Des boss vous attendent en fin de niveau et votre nana se trouve coincée au dernier niveau prête à subir les pires atrocités si vous n'arrivez pas à temps. Double Dragon, l'arcade, arrive enfin sur Megadrive!



T'en veux encore ou quoi? Le coup de pied façon Dragon est magnifiquement efficace. Lorsque vous êtes occupé à exécuter ce superbe mouvement et qu'un autre ennemi vous attaque par derrière, vous pouvez lui refiler deux trois coups de pieds dans la fessée, histoire de le faire patienter!

Vous êtes à terre, le corps emperlé par tant de haine! Remarquez que c'est la femme qui tient le fouet, hasard!



Lorsqu'un adversaire est assez près de vous (corps à corps), vous pouvez l'attraper et le rouer de coups de genoux ou d'appareils super sympas! Dépêchez-vous car des objets vous attendent sur le sol.

La voilà la bande des craignos!
Ils attaquent une pauvre femme sans défense, à plusieurs et armés jusqu'aux dents. Notez les détails sur le deuxième cliché!



78%



Si le coup de pied et le coup de poing sont utiles, c'est le coup de pied en sautant qui est le plus redoutable de tous. Dans le cas où vous êtes attaqué par trois ennemis en même temps, n'arrêtez pas d'exécuter ce mouvement d'un côté et de l'autre, alternativement.



- Des sprites réussis comparés aux versions précédentes sur console.
- Des graphismes qui rappellent la version originale.



- Une maniabilité limitée.
- Un jeu trop facile.
- Un autre Double Dragon est cent fois meilleur ce mois-ci !

DOUBLE DRAGON



Vous avez récupéré une batte de baseball et c'est heureux car le gros monstre qui vient d'apparaître est plutôt coriace. Il frappe dans ses mains, non pas pour vous applaudir mais plutôt pour vous écraser la tête comme une coquille de noix! Si vous utilisez bien la batte, vous le metrez par terre.



DOUBLE DRAGON CONTRE DOUBLE DRAGON II

Ne me demandez pas pourquoi Double Dragon (DD) sort après Double Dragon II (DD2), ce n'est pas mon problème. Par contre, lorsque je joue à DD 2, je sens que le 45% mis à ce jeu dans Joypad N°5 était encore trop gentil! Le déroulement du jeu est le même et le principe aussi. Mais quelle différence en ce qui concerne l'aspect technique! On tombe de haut! DD est joli et assez réussi (les sprites sont étonnamment précis pour du Double Dragon!) et même avec une maniabilité sujette à caution, on s'y amuse à donf! On retrouve exactement le plaisir de l'arcade. Alors, quand on compare ce jeu à une daube cosmique comme DD2, cela donne envie de s'acheter un singe et d'aller jouer avec! Quand je me rappelle les sprites complètement nuls de cette version, je retourne à DD, le vrai!



Il est même possible de prendre des bidons à bout de bras et de les balancer sur les ennemis, comme dans la version arcade.



Double Dragon sur Megadrive est une réussite mitigée. J'ai été surpris par les graphismes réussis et complètement calqués sur la version originale d'arcade.

Les sprites sont étonnamment grands et fins et les couleurs sympas. Par contre, les coups peu nombreux et le manque de précision dans la gestion des collisions rendent le jeu lassant. D'accord, la version originale était assez basique dans le genre, mais on peut toujours innover un peu (cf l'excellente version Super Famicom) sur console. Bref, le jeu est assez réussi mais pas totalement à mon sens. Un petit clin d'oeil au jeu à deux au cours duquel on peut se taper dessus pour prendre la batte de baseball le premier, super! OLIVIER 😊



Revoilà ces deux ploucoides de frères prêts, une nouvelle fois, à redorer le blason de la famille et à éclater la tronche à tous ces constipés de la tête.

Avec la possibilité de jouer à deux en même temps, ce jeu de baston suit, bien sûr, le principe de Streets Of Rage. Autant vous dire qu'il faut donc cartonner sec. La réalisation de cette version de Double Dragon est bonne. Les graphismes sont assez soignés, même si l'on ne retrouve pas tous les coups de la version Super Famicom, on s'amuse relativement à pulvériser la tronche des abrutis qui déboulent à l'écran. D'une maniabilité moyenne, on arrive plus ou moins à faire faire aux frères du Bronx ce que l'on veut. Sans déchaîner les passions, sans être mauvais, Double Dragon se situe dans la moyenne. J'm DESTROY 😊

MACHINE : MEGADRIVE FRANCAISE
EDITEUR : BALLISTIC
GENRE : BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 6
NOMBRE DE NIVEAU : 4

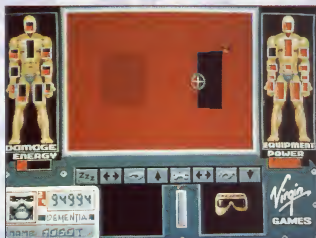
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 14
TOTAL : 78%

MEGA DRIVE

DANS
UN FUTUR
SOMBRE,
LA SCIENCE
MENACE
L'HOMME



À des moments clés, la meilleure vision sera celle à l'intrigue. Enfoncez les lunettes qui se trouvent dans votre équipement et poursuivez votre enquête dans les locaux de l'U.C.C.



CYBER

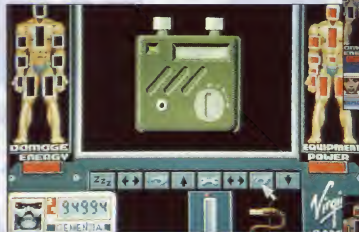
Rapport de police n° 1954-b-15y. Officier Bringham, brigade de Londres.

Une fois encore, nous avons retrouvé des cadavres étrangement mutilés, aux alentours de l'Universal Cybernetic Corporation. La cause des décès n'ayant pu être établie avec certitude, les corps ont alors été confiés au médecin légiste de la brigade criminelle, M. Arnold Loveflesh. Celui-ci a déclaré que les blessures ayant entraîné la mort, étaient l'oeuvre d'un animal. Cependant, après plusieurs heures de recherches, il s'est

avéré qu'aucun animal n'aurait pu causer de semblables entailles. Un passant dénommé M. Liar, affirme avoir aperçu dans la pénombre du soir, un être gigantesque et difforme. D'autre part, d'après le département spécial de Scotland Yard, un agent Zodiac aurait infiltré les locaux de l'U.C.C. Que faut-il donc comprendre? L'U.C.C. serait-elle à l'origine de cette série de meurtres? Alors que dans les faubourgs de Londres, on parle déjà du "retour de Jack L'éventreur", serait-il possible que l'U.C.C. prépare quelque sombre machination. Il est certain, que depuis quelques années, leurs manipulations, mêlant génétique et cybernétique, causent quelques inquiétudes aux autorités. Les soupçons seraient-ils en train de prendre consistance? Peut-être que l'agent Zodiac mettra à jour ce mystère?!



Voici un même robot vu sous trois angles différents. Vous admettrez que la 3D tient largement la route. Même si les décors ne sont pas de toute première beauté, les habitants des lieux valent, quant à eux, le coup d'oeil.



Un autre modèle de robot. Beaucoup plus coriace, et beaucoup plus agressif, il vous obligera à user de vos munitions ou à fuir. La deuxième solution étant parfois la plus sage.

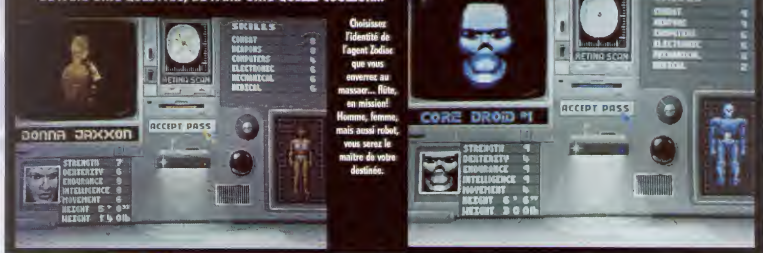
Chaque objet ramassé pourra être soumis à un examen de votre part. C'est ainsi que vous trouverez un mini magnéscope et une carte vidéo, et qu'il vous sera alors possible de vous projeter un séquence, durant laquelle vous découvrirez un code secret.

Lorsque les munitions viendront à manquer, ce qui risque fort d'arriver prématurément, il faudra vous battre aux poings. Contre des robots dur, dur! Aïe! les mains!

82%



DE N'IMPORTE QUEL PAYS, DE N'IMPORTE QUELLE COULEUR...



Choisissez l'identité de l'agent Zodiac que vous reverrez au massacre... flûte, en mission! Homme, femme, mais aussi robot, vous serez le maître de votre destinée.

BER COP



Rien de bien palpitant dans ces décors en 3D facés cachées. Mais pour se consoler, vous pouvez toujours vous dire que l'animation n'est pas mauvaise, ou alors qu'demain il va faire beau (ce qui m'étonnerait) ou bien encore que votre prof d'allemand va attraper la grippe (on croise très fort les doigts!) Le meilleur dans tout cela étant encore de se dire que l'animation de toute cette 3D est plutôt bonne.



- Une bonne animation de la 3D.
- Une enquête béton à mener.
- Bien difficile.



- Ce n'est pas toujours très beau.
- La maniabilité est assez stressante.



Voilà l'un des rares jeux de la Megadrive en 3D facés surfaces pleines, ceci en dehors des "simulateurs" comme LHX ou F-22. Pour une fois, le scénario n'est pas un prétexte. Il faut le souligner, c'est rare, très rare. Il faut fureter dans les salles, abattre quelques ennemis de temps à autre, découvrir les indices, savoir les interpréter! Une véritable enquête! Et en plus, le jeu est difficile. Ceci en partie à cause d'une maniabilité contre laquelle on rage assez souvent. Heureusement qu'il y a un radar pour se diriger, sinon on tournerait vite en rond! Verdict: une aventure hors du commun.

TSR 



Rares sont les jeux en trois dimensions surfaces pleines sur Megadrive. Alors, quand on en a un, on y tient et lorsqu'il est bon, on le garde. C'est le cas de Cyber Cop. Bien que toute l'action de ce jeu se déroule dans le même genre de salles, on ne s'ennuie pas trop à se balader à droite ou à gauche à la recherche d'un quelconque indice permettant de progresser. Certes, du fait du mode de représentation graphique choisi, nous ne sommes pas là en face d'un hit graphique qui pulvérise les records de beauté, cela serait même l'inverse. Niveau intérêt, c'est déjà nettement mieux. Et puis, le bon plan de Cyber Cop est le changement radical comparé aux autres jeux sur cette bécane. Il donne un peu d'air nouveau à la logithèque de la Megadrive et rien que pour cela déjà, on peut être content.

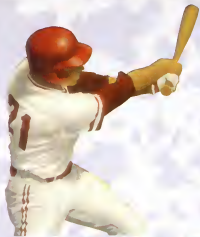
J'm DESTROY 

EDITEUR : VIRGIN GAMES
MACHINE : MEGADRIVE US
TITRE VF : CORPORATION
GENRE : AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 10
SON : 14
TOTAL : 82%

MEGA DRIVE

LES ROIS DU HOME RUN!



- un baseball qui a l'avantage d'être simple.
- les différents niveaux de difficulté sont appréciables.

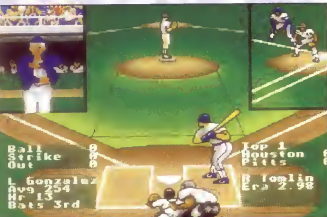


- une réalisation moyenne.

R.B.I. BASEBALL 4

Avec le golf, le baseball est indubitablement le sport le plus représenté sur console, cela quel qu'en soit le modèle. Avec RBI, vous retrouverez les équipes US de 1991 ainsi que les équipes de all stars de 1989, 1990 et 1991. Les options, pour une fois, affluent!

Match unique, rencontres entre sept équipes, compétition en ligue... il vous sera même possible de faire des matches contre la totalité des équipes en lisse! Autant vous dire tout de suite que les passwords vous seront d'une aide précieuse! Une fois sur le stade, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Batter, se placer sur une base ou tenter le tour du diamant pour marquer! Un soft de baseball, un de plus!



Dans les deux cadres, en haut à droite et gauche, apparaîtront, de temps en temps, des images comme celle de votre coach vous donnant les dernières instructions. C'est, bien évidemment, complètement inutile mais il s'agit d'une question d'ambiance. Sera aussi présent, un image, le public faisant la "hola".



Une vue du terrain et du diamant on ne peut plus classique. Vous ne risquez pas d'être déboussolé. Pour voir une vue plus originale, mais peut-être aussi moins pratique, jetez un oeil du côté de Roger Clemens sur SF.

Toutes les caractéristiques des joueurs sont affichées à l'écran. Un bon moyen de savoir lequel d'entre eux est bon et lequel ne l'est pas. Grâce à ces renseignements, vous pourrez juger des changements les plus opportuns. Un détail qui a pourtant bien des avantages.



Autant le dire tout de suite, la réalisation de Super League (ou Super League 91) était nettement meilleure. L'avantage de RBI est simple, il est complet sans être complexe. Tout d'abord, au niveau des statistiques des équipes. Bien que le livret de règles est plein de tableaux détaillant toutes les équipes. Une fois dans le jeu, la maniabilité est simple, bien que l'on retrouve tous les effets possibles et imaginables (slow ball, effets à gauche ou à droite, plongeon pour attraper la balle...). RBI propose aussi une panoplie de modes de jeux très large, du match simple au championnat. Dommage que le jeu n'ait pas été mieux réalisé, la Megadrive est capable de bien meilleures performances.

T.S.R. 😊

EDITEUR : TENGEN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
MACHINE : MEGADRIVE US
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 69%

69%

DaU

YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %
grâce à un stick
fait pour votre main.



Bouton "A + S" unique
pour combiner 2 actions
en un seul geste

Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce
à un stick fait pour
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC

45 RUE DELIZY

93692 PANTIN CEDEX



Disponible chez
tous les bons
revendeurs et



MEGA DRIVE

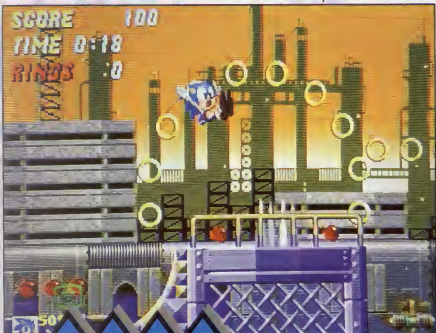
J'EN AI
RÊVÉ,
SONIC
L'A FAIT!

SONIC 2



Après avoir ratatiné, écrasé, broyé, pulvérisé, le sinistre docteur Robotnik, Sonic nous revient! Contre qui? Ce n'est pas Elsa ni Démis Roussos, ni même Olivier transformé pour l'occasion en super héros, mais il s'agit bel et bien du docteur Robotnik! Quoi, quoi, quoi? Hein, mais pourquoi? Eh patron! patron! Ah! Okey! Okey! Okey! Cela pour dire, dans un français un peu plus évolué, que c'est bien lui. Une fois encore, il tente de robotiser tout ce qui l'approche! La mode du Terminator étant passée, plus personne n'a envie de se voir affubler de pistons à la place des muscles et d'un grand vide en guise de cerveau. On se doute bien que le docteur est, cette fois-ci, bien mieux armé que lors du premier épisode. Preuve qu'il existe des docteurs n'étant pas stupides (scoop). Mais à malin malin et demi! Sonic ne partira lui non plus pas sans un atout supplémentaire! Cet atout, c'est Miles (Davis?), un renard de la plus belle espèce.

Heureusement qu'il ne s'agit pas d'un blaireau, sinon, vous imaginez la phrase! Bref, Miles (bornes?) accompagnera Sonic dans ses trépidantes aventures! Une fois encore, voici l'occasion de sortir mon adage favori: travail à deux, travail sérieux. Dans les cours, au collège ou au lycée, on entend aussi souvent "travail à trois, travail adroit", "travail en rang, travail payant"... j'en passe, mais des moins bonnes. C'est bien lui, pas d'erreur c'est Sonic, ou pour faire la rime, pas de hic! c'est Sonic.



95%

Le principe des anneaux à conserver so retrouve, identique à la première partie des aventures du héros bleu. Une fois votre stock d'anneaux réduit à son minimum, une blessure et c'est la fin! Ah! Ah! On ne rigole pas!

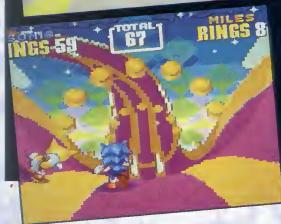
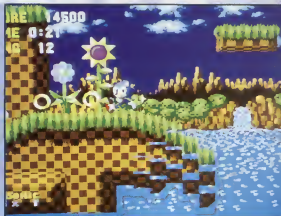
Sonic propulsé dans un énorme jeu aux allures de flippers! Préfixez des bumpers pour atteindre les hauteurs, et faites marcher les flippers pour qu'ils vous emmènent "là haut, sur la montagne!".



**FACE
FACE**

SONIC CONTRE SONIC 2

Vous vous en doutez certainement, Sonic 2, c'est Sonic, mais en mieux. Sega ne pouvait que choyer sa mascotte. Les niveaux offrent plus de variété et, même si l'on retrouve beaucoup de situations extraites du premier épisode, Sonic 2 parvient encore à étonner. Graphisme, animation, sons, tout est beaucoup plus fin, plus soigné, chez Sonic 2. Pour ce qui est de la difficulté, les deux softs se valent. Si vous pensiez que Sonic était un peu trop facile, Sonic 2 vous laissera sans doute cette même impression. Enfin, Sonic 2 se joue à deux, c'est un plus très important, même si le jeu n'avait pas besoin de cela pour remporter le challenge.



FOR YOUR EYES ONLY

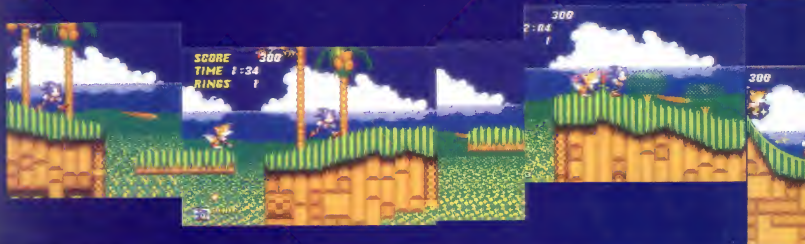
Le nouveau stage bonus de Sonic 2. Rien à voir avec l'ancien stage bonus du précédent épisode. Foncez à toute allure et ramassez un maximum d'anneaux! En bout de course, une émeraude du chaos. Cela ne vous fait-il pas penser à quelque chose?



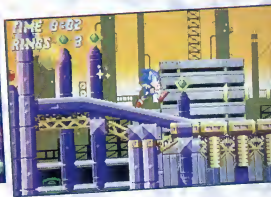
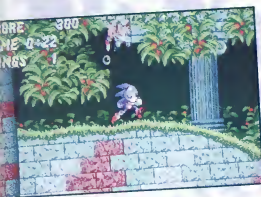
Il s'agit là d'un hérisson volant. C'est en voyant ce passage de Sonic que les gormains du XIII^{ème} siècle inventèrent le morgan stern (ou étoile du matin). Vous savez, cette boule de pointes qui se balance au bout d'un long bâton! Une boule de pointes qui vole, c'est une boule de pointes.

Le mode deux joueurs en simultané, sur deux écrans différents. A l'heure où je vous parle, il est possible que cette phase du jeu subisse plusieurs modifications. Cela ne sera pas un mal, car comme vous pouvez en juger, l'image est "un peu" écrasée.





Sonic 2, c'est une foule de niveaux aux décors extraordinaires. Avec World of Illusion, Sega frappe très fort! Une fois encore, les passages secrets sont nombreux, de quoi passer pas mal de temps à les découvrir un par un.





SI LES CHOSES, AU DÉBUT, RESEMBLENT BEAUCOUP À SONIC, PREMIER ÉPISODE, CE N'EST LÀ QUE PURE ET FORTUITE COINCIDENCE. PAR LA SUITE, LES CHOSES CHANGENT SENSIBLEMENT ET SONIC SAURA SE DÉMARQUER TRÈS NETTEMENT DE SON PRÉDÉCESSEUR.



UN AVION, SUPER SONIC!

Alors que la fin approche, le fin, non pas des horicats, mais bien de l'aventure, Sonic se fera une petite balade au l'air. G. Miles (doigt là ou fallait pas) sera aux commandes de votre superbe biplan. Avec un regard comme pilote, il y a de quoi s'inquiéter. L'autre jour, ma tortue conduisait la 205, eh bien, cela s'est très mal terminé. You a qui ont essayé, ça c'est très mal passé.



- Une animation extraordinaire-ment rapide.
- Un niveau bonus original.
- Des décors recherchés.



- Beaucoup de similitudes avec Sonic (le 1er).



Il est là, enfin, l'être le plus speedé de la Megadrive. Avec cette production, Sega a encore réussi un truc hyper sympa. En reprenant le même principe que

Sonic I, cette nouvelle version nous montre à quel point les Japonais peuvent être imaginatifs. Avec l'introduction de Tails, le renard à deux queues et les scènes d'action en trois dimensions, Sonic prend un nouvel essor qui le monte haut, haut, vraiment très haut. Comme d'habitude, Sega nous a apporté, avec ce second chapitre, un jeu dynamique qui donne la pêche au joueur. Enivré par la vitesse de Sonic II, une fois lancé, vous ne pourrez plus vous en décrocher. J'm DESTROY 😊



Je ne vous dirai pas que Sonic 2 est très bon, puisque vous vous en doutez déjà certainement. Je peux néanmoins vous parler de l'animation qui, pour décoiffer, décoiffe! Encore plus rapide qu'avant! Le pauvre (en plein dans l') Miles a parfois bien du mal à suivre son copain. Alors que se profilent à l'horizon les fêtes de Noël, un question vous préoccupera certainement l'esprit, Sonic 2 ou World of Illusion. Sonic à l'avantage d'être rapide, très rapide, mais Mickey évolue dans un monde plus sympa. De plus, le mode deux joueurs est supérieur chez Mickey. Mais là n'est pas vraiment le problème. De Sonic 2, il faut savoir que c'est Sonic I, en deux fois mieux. La grosse déception dans l'affaire étant le mode deux joueurs, d'une laideur peu commune. Nobody's perfect. T.S.R. 😊

ÉDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 19
MANIABILITÉ : 18
SON : 15
TOTAL : 95%



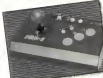
ULTIMA games

C'EST DEJA NOEL !



MEGADRIVE
+ SONIC
990F

MEGADRIVE
+ PRO 2 + Game
Adaptator
990F



Pourquoi avons-nous choisi la Megadrive Japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires).

CARTOUCHES POUR MEGADRIVE*

* Les prix indiqués concernent soit une version US ou JAPONAISE.

les nouveautés

TITRE	US	JAP
AQUABATICS	445F	
ALIEN 3	445F	
BATMAN RETURN	NC	
BULLS VS LAKERS	490F	
CAPTAIN AMERICA	NC	
DRAGON FURY	490F	390F
EA HOCKEY 93	490F	
GREEN DOG	490F	
INDIANA JONES	NC	
JENNIFER CAPRIATI	NC	
JIMMY CONNORS	490F	
LEMMING	445F	
MOHAMED ALI	NC	

PREDATOR II	490F
RAMPART	NC
STREET OF RAGE II	NC
SPIDERMAN VS X MEN	NC
THUNDER FORCE IV	490F
USA DREAM TEAM	490F

les CD

WONDERDOG CD	490F
PRINCE OF PERSIA CD	490F
AFTERBURNER II CD	490F
ERNEST EVANS	390F
SOL FEARCE	390F
HEAVY NOVA	390F

les HITS et Promos

TITRE	US	JAP
ALISA DRAGON	320F	250F
BLUSTER DOUGLAS BOXING	250F	
CRACK DOWN + PRO 2	220F	
CARMEN SANDIEGO	190F	190F

PRO 2 = 125F.
Le automatique, contrôle de la vitesse de développement du jeu (réglage), vos indications vidéo, 4 boutons, pour commander L'Ultima plus, pour commander La Pro 2. Simple et versatile, le Pro 2. Simple et versatile, le Pro 2. Simple et versatile, le Pro 2.

Game Adaptor = 99F.
Permet aux multijoueurs qui désirent de ne pas avoir un jeu de cartes pour jouer à deux sur la Mega Drive. Le jeu de cartes est disponible. De plus, le jeu de cartes est disponible. De plus, le jeu de cartes est disponible.

DECAP ATTACK	190F
DONALD	190F
FAERY TALE	190F
FANTASIA	220F
GYNOULD	190F
HELL FIRE	190F
MERC	290F
SHADOW DANCER	250F
SHINOB	290F
SUPER MONACO GP	250F
SUPER VOLLEY BALL	220F
WORLD CUP SOCCER	250F

SUPPER PACK PROMO
WONDERBOY III + POPULOUS + DONALD
+ CRACK DOWN + SHADOW DANCER =
790F

La Promo du mois



Shadow Dancer +



Wonderboy III +



790F



CONSOLES PORTABLES



Gameboy + Tetsu 290F
Lightning 150F
Super + Super 190F
Gameboy + Tetsu + Lightning 790F

Spécialistes NEO GEO
trouvez dans nos agences le plus grand choix au meilleur prix.



Memory card 190F
Joystick NeoGeo 490F

NEO GEO 1990 F
avec 1 jeu au choix* :
2490 F

* à choisir dans la sélection Ultima Games

Magician Lord	690F	Ghost pilots	790F	World heroes	1490F
Baseball 2020	690F	King of monsters	790F	Sengoku	990F
Burning Fight	690F	Ninja combat	790F	Super sew	790F
Alpha mission	690F	Robo army	1090F	Soccer Brawl	990F
League Bowling	690F	Trash rally	990F	Mutation nation	1490F
Blue's journey	690F	Eight man	1090F	King of movies II	1490F
Nam 75	690F	Arfo duros	1490F	Baseball star II	1290F
Cyberbit	690F	Fatal fury	1090F	Baseball star II	1290F
Puzzled	690F	Football Frenzy	1290F	Art of lighting	NC
Top player golf	790F	Last resort	1490F		



**JE NE ME
RAPPELLE
PLUS OU
J'AI GARÉ
MA
BATMOBILE!**

De petites poupées en formes de pingouins tombent du ciel lorsque Batman se trouve sur les toits. Retenues par des parachutes, ces petites bombes volantes tombent tout doucement, mais imperceptiblement sur le héros à la cape. Gare aux explosions.



Batman pensait qu'il passerait par là discrètement, incognito, mais il se trompait. Dans chaque fût, derrière chaque recoin, se trouvent des hommes de main du Pingouin.



BATMAN



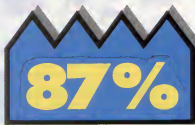
Un vrombissement surgit de nulle part et la Batmobile vient s'arrêter juste sur votre écran de Megadrive dans un crissement de pneus évocateur. Batman apparaît sur fond de nuit noire. Un spot jaune balaye l'écran et l'on peut lire "MISSION ONE: GOTHAM CITY". Pas de doute, Batman est de retour sur Megadrive! Le super héros le plus gauche de tous les super-héros revient et il est toujours aussi maladroite! Oh!, n'exagérons rien, Bruce

Wayne devient redoutable lorsqu'il endosse son costume de chauve-souris et qu'il coure après les désaxés notoires. Dans Batman Returns, le film, Michael Keaton était plus impressionnant et plus balaise que dans le premier film. Le jeu Megadrive reprend les scènes principales du film ainsi que cette même idée d'un Batman encore plus puissant. Le sprite est plus grand et les mouvements plus nombreux. On a vraiment l'impression de jouer avec un Batman qui vit. Vous êtes, à ce propos, très vite plongé dans l'action puisqu'au début du jeu, vous vous trouvez sur les toits de Gotham. Deux périls vous guettent: les créatures malfaisantes qui tournent autour de vous (des gargouilles) ou des clowns planqués dans des barils, et le vide sous vos pieds. Il ne faut, en effet, pas loupé de marches et savoir où vous retombez quand vous sautez dans le vide. Certaines fois, vous retombez sur une plate-forme en contrebas, d'autres fois, vous vous apercevez en pleine chute que rien ne peut vous retenir. Une seule chose peut alors vous sauver la vie: votre filin rétractable. Vous vous en servez pour monter sur des plates-formes supérieures mais aussi pour vous rattraper in extremis à un rebord. Vous pouvez aussi vous y balancer pour donner des coups de pieds aux ennemis situés en-dessous. Sur les toits, c'est Catwoman qui vous attend. Il est plutôt difficile de se débarrasser de ce boss qui virevolte en exécutant des sauts avant et arrière sans jamais s'arrêter.



Mais Catwoman n'est pas votre seul objectif. Les sept niveaux proposés dans le jeu vous feront rencontrer toutes sortes de boss jusqu'au principal: le Pingouin! Plusieurs armes sont sélectionnables à l'écran si vous avez récupéré les items nécessaires. Vous pourrez ainsi lancer des Batarangs ou des grenades à gaz. Les niveaux sont variés mais restent tous dans une ambiance encore plus angoissante -noire et gothique- que dans le premier jeu. Les phases sont en scrolling horizontal, multidirectionnel et même diagonal, lors du passage de la maison en ruines qui penche autant que la Tour de Pise! En route pour de nouvelles aventures!

Certaines fois, Batman devra se frotter à des boss de fins de niveaux: ils sont deux! Ici, les géants de pierres bombardent Batman d'engrenages et de boules de feu. Il faut bouger sans cesse et sauter sur les genoux des statues afin de les inonder de coups de poings.





Batman peut, à tout moment, se servir de son filin. Pour cela, il lui suffit de le lancer vers un rebord et de s'y pendre; s'il se balance au filin en combinant un coup de pied, il peut, par exemple, se débarrasser d'un ennemi.

TROIS FAÇONS D'UTILISER LE FILIN DE BATMAN



Le filin permet aussi à Batman de passer d'un étage à un autre ou d'accéder vorticalement à une plate-forme.



Enfin, toujours en se balançant au filin, il sera possible de passer des précipices ou de s'accrocher in extremis à un rebord afin de ne pas tomber dans les rues de Gotham, situées des centaines de mètres plus bas.

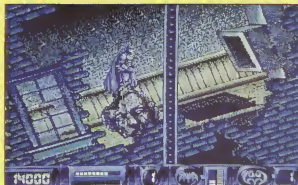
RETURNS



UN NIVEAU PENCHE!



Sortant d'une conduite d'aération, Batman s'apprete à traverser les étages d'une gigantesque maison bien délabrée. Le sol est complètement en oblique et le scrolling diagonal une originalité sur Megadrive.

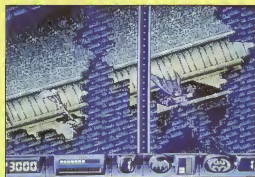


Méfiez-vous des conduites de gaz qui pétent comme par hasard lorsque vous passez à proximité; hasard!

Perché sur la tête d'une statue cassée, Batman réfléchit: doit-il ou non sauter dans le trou béant? Sachant que trop s'approcher de la bouche d'aération peut être fatal, on se dit qu'il vaut mieux plonger dans l'inconnu en sautant dans le trou.



Il faut éviter les trous dans le plancher et se frayer avec les ennemis qui déboîlent par le haut ou le bas.



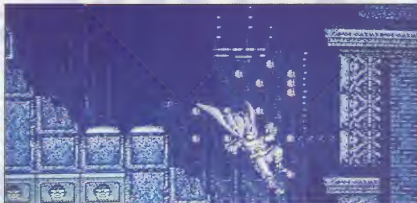
Un mouvement svelte et plein de grâce pour se retrouver un étage plus bas!

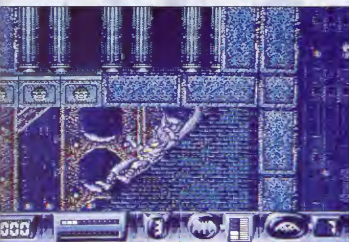


- Des animations fluides malgré de grands sprites et la présence de scrollings différentiels.
- Une difficulté bien dosée pour une bonne durée de vie.
- Une maniabilité du personnage exemplaire.

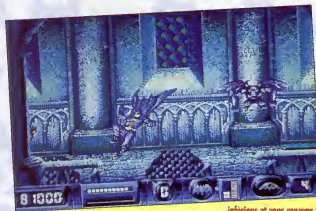
- On sent la pauvreté des couleurs, les décors granuleux sont ratés.

Attention aux sauts dans le vide à des endroits que vous ne connaissez pas. Il se peut très bien que vous tombiez sur un rebord en contrebas. Il se peut aussi que vous trouviez le vide!





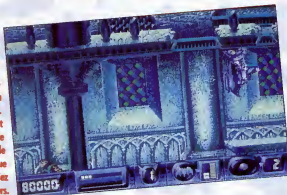
Outre les indicateurs de santé de Batman, vous pouvez distinguer, à droite, un indicateur de projectiles. Il est possible de sélectionner différents projectiles allant de la Batarang aux grenades à gaz, en faisant apparaître une autre barre de menu. Le projectile sélectionné apparaît alors en bas, à droite de l'écran principal.



Attention à la gargoille qui l'on preait pour une statue et au trou dans le sol. Ce n'est, en effet, pas la peine de retomber au niveau

inférieur et vous repayer toute la traversée!

Une fois de plus, votre filin vous est bien utile pour rejoindre le premier étage du château. Heureusement d'ailleurs que le sol est truffé de trous pour que vous puissiez passer à travers.



FACE FACE BATMAN RETURNS CONTRE BATMAN

Cette version est beaucoup plus aboutie que le premier Batman puisque ce héros est beaucoup plus maniable et les challenges plus difficiles. Par contre, les graphismes ont subi des améliorations qui, à mes yeux, n'en sont absolument pas. Des scrollings différentiels ont été ajoutés, chose positive, mais les décors ne sont pas aussi réussis que dans le premier épisode. On sent pourtant que les graphistes ont fait des efforts faramineux en ce qui concerne le côté gothique du jeu. Le personnage est beaucoup plus maniable et animé, ce qui dynamise le jeu. Les deux jeux ont donc la même note générale car si j'adore le premier, je joue plus à Batman Returns pour le challenge proposé. Alors, graphismes ou maniableté, à vous de choisir. Remarque: les deux jeux reprennent les scènes des films dont ils s'inspirent.



Les créatures du Pingouin vous feront autant de tort que celles du Joker lors des épisodes précédents. Elles bondissent continuellement dans tous les sens et faut les toucher au moins deux fois pour vous en débarrasser.



Etant un grand fan des BD de l'homme chauve-souris, je suis ravi de découvrir ses nouvelles aventures sur Megadrive. D'autant plus qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes qui exige beaucoup d'habileté et qu'il faut déjouer des pièges redoutables pour régler son compte au Pingouin. Contrairement à Olivier j'aime bien les graphismes de Batman Returns, ainsi que les couleurs dans les violets qui donnent une atmosphère assez glauque à ce jeu, ce qui est tout à fait dans l'esprit des dernières BD consacrées à ce héros.

Y a pas de problème, Batman, tu reviens quand tu veux!

AHL 😊



Ma première impression lorsque j'ai joué à Batman Returns fut la déception de trouver des graphismes moches et peu attractifs. La palette limitée de la Megadrive (comparée à celle de la Super Famicom) y est malheureusement pour beaucoup. Par contre, après quelques minutes de jeu, la formidable animation de Batman ainsi que du scrolling multidirectionnel a attiré mon attention. C'est ensuite la maniabilité parfaite et la jouabilité géniale qui m'ont conquis.

Comme le jeu était difficile et plein de pièges, je me suis dit que finalement, ce nouvel épisode (dont les niveaux sont calqués sur les principales scènes du film du même nom) était aussi bon que son prédécesseur, voire meilleur. Moins axé sur le beat-them-up, il propose plus de passages dangereux demandant de la dextérité. Mais je reste déçu par les graphismes des décors, question de goût.

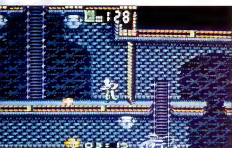
OLIVIER 😊

EDITEUR : SEGA
TAILLE : 8 MEGAS
GENRE : BEAT-THM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 18
TOTAL : 87%

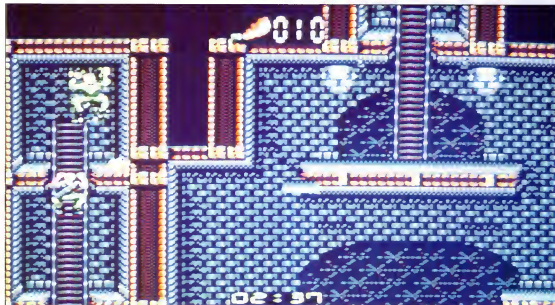
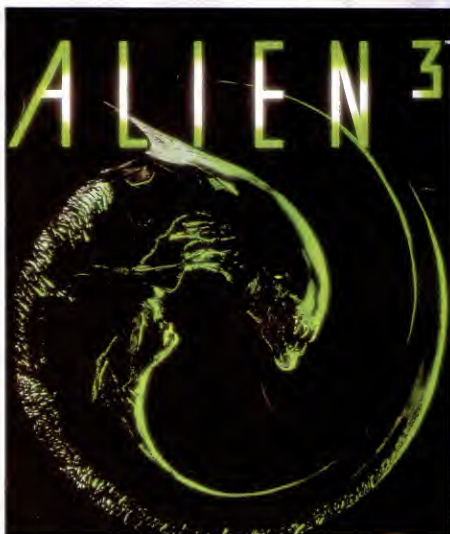
MASTER SYSTEM

RIPLEY'S RETURN !



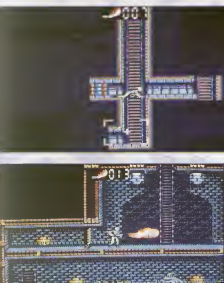
Après une arrivée remarquable que Megadrive, Ripley est de retour sur Master System. Fioriana est toujours dans la même situation. Les aliens sortent de partout, les anciens détenus sont retenus dans du slime aux quatre coins du pénitencier et Ripley se retrouve, par conséquent, seule mais armée. La femme la plus virile (après Jackie Sardou) de toute la SF n'en a pas pour autant lâché sa M40, son lance-flammes, ses grenades et son lance-grenades, ni même son motions tracker! Dans des souterrains grouillant d'aliens voraces, Ripley part à la rescousse des prisonniers. Des prisonniers prisonniers! Moins fois moins égal plus, c'est mathématique! Alors parle-t-on d'hommes libres? Là n'est pas le sujet. En prenant les ascenseurs, en se faufile dans les conduits d'aération, en empruntant des passages d'où, du sol et du plafond, surgiront à tout moment une flopée d'aliens... Ripley agit une fois encore en temps limité! Joueur stressé de nature, retournez à votre bilboquet, et laissez les autres tenter l'aventure!

84%



L'un des tous premiers prisonniers à secourir! En bas de l'écran, le temps, qui lentement défilera. "O temps suspens ton vol", jamais ce vor n'aura eu autant de sons! C'est le moment de comprendre tous les mystères de la littérature avec Alien III.

Le motions tracker ne sera pas affiché en permanence. A vous de le faire apparaître quand vous jugerez le moment opportun. Grâce à lui, vous repêcherez les prisonniers, mais aussi les aliens. Il ne lui reste plus qu'à détecter les mannequins suédoises (ou suédois pour les joueuses!) et l'appareil devrait être valable.



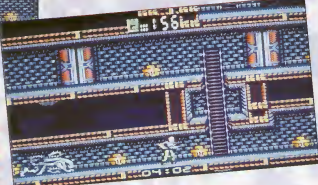
Les conduits d'aération formeront un véritable complexe labyrinthique! Une fois familiarisé avec les lieux, vous saurez tout de suite dans quel ordre prendre les passages car pour gagner du temps, il vaut mieux agir avec ordre et méthode.



Si vous n'atteignez pas la sortie à temps, voilà ce qui risque d'arriver!

Une petite démo au lance-flammes! Un bon moyen pour que les aliens aient de quel pays ils sont originaires. Si vous les entendez dire "on grille on grille", il ne vous restera plus qu'à faire un tour à Budapest.

Voilà l'une de ces charmantes bêtises d'alien à l'action! Une fois encore, le design de la bête reste en accord avec celui que vous aurez pu voir dans le film. Et en plus, vous n'aurez pas qu'un, mais bien des dizaines!



ALIEN III CONTRE TERMINATOR

On reprend les mêmes, en huit bits, et l'on recommence!

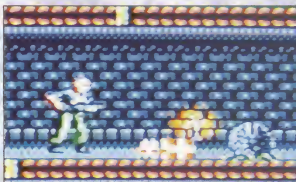
D'un côté comme de l'autre, un jeu 100% action. Si la maniabilité du Terminator n'était pas ce qui se fait de mieux, celle d'Alien est encore en deça. Côté graphisme, il faut, semble-t-il, accorder un léger avantage au Terminator. Il reste qu'au niveau de l'intérêt, Alien l'emporte haut la main. Terminator ne propose aucune véritable recherche, le jeu étant fabuleusement linéaire. Alien III, avec un aspect quasi labyrinthique se fait bien plus passionnant. En conclusion, le match apparaît équilibré et il est difficile d'accorder sa préférence à l'un ou l'autre des deux challengers.



• Un jeu d'action pur et dur.



• Beaucoup plus facile que sur Megadrive.
• La maniabilité est parfois laborieuse.



Vous retrouverez, pour votre plus grande joie j'en suis sûr, les fameux ours d'alien! En vous furtant un peu la vue, vous devriez apercevoir l'une de ces délicates criatures tout juste sortie de l'oeuf! Moins belles que sur Megadrive (ce qui est plutôt logique), elles ne perdent pourtant rien de leur charme.



Une aura assez sombre entoure cette cartouche master system. En effet, rares sont les jeux sur cette console qui transcendent une atmosphère aussi bien que celui-là. Le pari est réussi et l'on flippe pour la vie de Ripley; les aliens superbement animés, la musique qui reprend celle du film, et des graphismes sombres, ne feront que renforcer ma thèse. Avec Alien comme support, ce jeu aurait pu se permettre de n'être qu'un simple jeu d'arcade, mais il comporte en plus un facteur extrêmement fun: la recherche des otages planqués dans les recoins des labyrinthes. Alors, on tient LE jeu sur master system? Non, car changer d'armes n'est pas toujours évident, et les collisions des sprites sont un peu lauches. Dommage...
GREG



Après avoir été subjugué par la version Megadrive, on ne pouvait qu'attendre impatiemment la version de la huit bits Sega. Première grosse déception: les graphismes. Au regard de jeux comme Astérix, New Zealand Story, Tasmania... on peut supposer qu'Alien aurait dû bénéficier d'une meilleure réalisation. Le jeu est tout de même remarquable. L'action ne manque pas et, même si cette version est beaucoup plus facile que celle sur 16bits, traverser chaque niveau est un challenge auquel on accroche sans peine. La maniabilité est, quant à elle, bien inférieure à celle de la Megadrive qui n'était pas excellente non plus. Le choix des armes, entre autres, n'est pas toujours facile. Un bon jeu, c'est certain, mais pas un très bon.
TSR



EDITEUR : ACCLAIM

GENRE : ACTION

TAILLE CARTOUCHE :

2 MB

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUES : 9

GRAPHISMES : 12

ANIMATION : 15

MANIABILITE : 09

SON : 13

TOTAL : 84%

MASTER SYSTEM



SONIC 2, C'EST PLUS FORT QUE SONIC !

SONIC

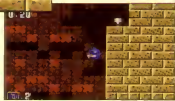
Cela fait un an, juste un an que l'on s'éclatait tous comme des fous avec Sonic sur Master System et Megadrive. On savait qu'il y aurait nécessairement une suite un jour ou l'autre et on l'attendait depuis de longs mois. Mais à l'heure où vous lisez ces lignes, le jeu sera en vente partout dans le monde et même ailleurs ! Le jeu reprend évidemment le même principe que son premier épisode mais de nombreuses nouveautés ont été inventées par les cerveaux fertiles des concepteurs de chez Sega. Vous contrôlez toujours le petit hérisson star qui court plus vite que Carl Lewis et, cette fois, il va falloir traverser les sept mondes proposés avec des moyens de locomotion autres que les pieds du hérisson ! Sonic va en effet pouvoir connaître les joies du vol en delta-plane dans le niveau appelé Sky High Zone. Mais ce n'est pas la seule fois où Sonic ne courra pas. Il nage, il voyage en wagonnets dans les mines, etc... les anneaux sont toujours là avec leur pouvoir de vie. Je rappelle aux nouveaux venus dans le monde Sega que des milliards d'anneaux (j'exagère à peine !) sont placés un peu partout en lignes ou dispersés, cachés ou pas, afin que Sonic puisse s'en taper le plus possible. 100 anneaux récupérés et c'est une vie en plus. Lorsque Sonic touche un ennemi, il perd tous ses anneaux. Si son compteur d'anneaux reste à zéro car il n'a pas eu le temps d'en récupérer de nouveaux, vous devrez veiller à ce qu'il ne touche aucun ennemi car cela lui serait fatal. Sonic doit toujours porter au moins un anneau ! On retrouve des éléments classiques du monde Sonic: les rampes de looping, les dénivelés de tous genres, les ennemis robotisés, les décors loufoques et les tremplins à ressorts horizontaux ou verticaux qui permettent à Sonic d'atteindre des endroits secrets. On trouve encore davantage de secret-zones bourrées d'items dans Sonic 2. Au fait, savez-vous qui est l'ennemi de Sonic dans cet épisode? Une fois de plus, le Dr Robotnik, lui-même, qui en veut vraisemblablement encore!

En avant pour une petite visite guidée du monde numéro 2 de Sonic sur Master Sytem, le retour du coureur fou !

98%



Que ce soit en sautant le long du mur ou en allant vers la gauche (à la lève), Sonic est coincé. Aucune solution ?



Si bien sûr ! Sonic peut jouer aux passe-murailles ou plutôt à l'ouvrier des travaux publics car c'est en prenant son élan et en roulant sur lui-même qu'il fait voler un éclat les briques de mur. Chaque fois que vous voyez des briques jaunes carrées qui se distinguent des autres briques rectangulaires, c'est que vous pourrez foucir dedans pour atteindre une zone secrète, ou vous échapper d'un endroit où vous étiez bloqué.



Un moyen de locomotion bien sympathique pour Sonic car il permet de passer sur des piquets sans être touché, d'aller encore plus vite que Sonic (autant possible ?) afin d'éviter les piquets qui tombent et de réaliser, à l'arrivée, des vols planés impressionnants.





2

GREEN HILLS ZONE

Évitez les crabes et fouillez partout !



SONIC CONTRE SONIC 2

Le face à face était inévitable et, pour les lecteurs qui nous suivent depuis le début, vous vous rappellerez que TSR avait mis un 97% à Sonic dans Joypad 3. Ce n'est pas pour le plaisir que j'ai augmenté la note, mais parce que le deuxième épisode de Sonic est beaucoup plus abouti dans son intérêt de jeu que le premier. Non pas que l'on s'ennuyait dans Sonic, mais les aventures du petit hérisson sont encore plus folles et passionnantes dans cette suite. Les concepteurs se sont vraiment creusé la tête pour nous sortir des originalités qui dépassent de loin celles de Sonic. Techniquement, les deux jeux sont assez proches car le premier avait déjà poussé le bouchon très loin (je vous rappelle que l'on est sur une 8 bits). De toute façon, tout possesseur de Master System possède déjà Sonic et va s'acheter Sonic 2 dès sa sortie, alors...



premier avait déjà poussé le bouchon très loin (je vous rappelle que l'on est sur une 8 bits). De toute façon, tout possesseur de Master System possède déjà Sonic et va s'acheter Sonic 2 dès sa sortie, alors...



SCRAMBLED EGG



Des tubes vous permettront de traverser des parois de montagnes à une vitesse extraordinaire. Impossible de faire quoi que ce soit lorsque vous êtes aspiré dans ces tubes.



La vitesse de Sonic lorsqu'il dévale les pentes bleuies de ce niveau souterrain est phénoménale. De grandes flèches composées d'anneaux montrent le chemin.



- Des animations ahurissantes pour une Master System.
- Les couleurs sont bien choisies et varient énormément selon les niveaux.
- Une tonne de petites originalités qui bouleversent tout ce que vous connaissez en plates-formes sur Master System.



• Pourquoi ne peut-on pas jouer à deux sur le même écran ?

Plus besoin de devoir obligatoirement rebondir sur les boutons pousoirs pour attraper des anneaux ou atteindre un niveau supérieur.

SKY HIGH ZONE



Eh oui !, ça y est ! Sonic peut voler dans les airs. Il n'y a aucune magie débile dans cette histoire. Le deltaplane est tout ce qu'il y a de plus réaliste et d'écologique ! Cela peut être, par contre, très dangereux !



Alors que Sonic fonce, comme à son habitude, sans se soucier des anneaux placés au-dessus de son passage, un détail attire votre attention: on dirait qu'un deltaplane se trouve à la portée de Sonic.

AQUA LAKE ZONE



Sonic peut rebondir sur la surface de l'eau du lac en roulant en boule. S'il se laisse couler, il peut nager jusqu'à des zones bien intéressantes. A bon entendeur !



Alors là, je ne peux qu'applaudir et des deux mains ! J'étais sceptique quant au réel intérêt ludique d'une suite de Sonic qui reprend exactement le même principe de jeu et le même genre de décor (idem pour la Megadrive). Mais là, je reste haba devant une telle débauche de technique avant-gardiste pour de la Master System. Les développeurs de Sega doivent avoir un secret bien gardé! Tout est sublime dans ce jeu: les graphismes variés selon les niveaux et tout simplement beaux, l'animation du personnage et du scrolling à tomber par terre et la multitude de pièges, inventions et nouveautés que l'on trouve un peu partout dans le jeu. Pas de lassitude possible avant d'avoir terminé ce jeu de fou, et il faudra se battre!

OLIVIER



On peut faire confiance à Sega pour mettre le paquet lorsqu'il s'agit d'une nouvelle version de Sonic. Une fois de plus on est stupéfait en découvrant les nouvelles aventures du héros fétiche de Sega. La réalisation est toujours aussi spectaculaire et l'action ne manque vraiment pas de punch! De plus, ce n'est pas un simple remake du premier épisode, mais il y a plein de petites trouvailles qui pimencent le jeu, comme le deltaplane. Il est seulement dommage que le renard ne soit présent que dans les pages de présentation et qu'il ne soit pas possible de jouer à deux... mais il ne faut pas trop en demander. Sonic 2 est un jeu indispensable, mais est-ce bien nécessaire de le dire à des ségamaniacs !

AHL



EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 7

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 98%

TU CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT. TU AVAIS TORT.

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Etre invincible
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de force
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Etc, etc, etc...

PLUS DE 700 COMBINAISONS !



ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLES NINTENDO™ NES™ ET SFC™, MEGADRIVE™

Avec GAME GENIE™, le Genie, c'est toi !

POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS TEL : (1) 39 98 98 98

GAME GENIE™ est un produit de Power Games. Il est distribué en France par Power Games. Ce produit est compatible avec les consoles NES™ et SFC™ de Nintendo et la console MEGADRIVE™ de Sega. Les résultats obtenus peuvent varier selon les jeux et les configurations matérielles.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES



INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie™ est un produit de Power Games. Il est distribué en France par Power Games. Ce produit est compatible avec les consoles NES™ et SFC™ de Nintendo et la console MEGADRIVE™ de Sega. Les résultats obtenus peuvent varier selon les jeux et les configurations matérielles.

MASTER SYSTEM

DUR, DUR LA CULTURE!



Sans doute vous demandez-vous "mais comment fait-on pour répondre à toutes ces questions?" Excellente question car... si vous ne l'avez pas encore remarqué consultez très vite un oculiste... la Master System n'est pas un PC, elle ne possède pas de clavier ! Il vous faudrait donc donner la réponse à haute voix, attendre la solution donnée par la console et vous contenter de répondre à la question "C'était juste?" A vous d'être bonnite.



TRIVIAL PURSUIT

Vous connaissez sans doute cette situation. On se retrouve un samedi soir entre amis, l'ambiance est un peu coincée, pour ne pas dire glaciale, on sourit de temps à autre à une blague débile, sortie histoire de faire du bruit... mais on s'ennuie à mourir et il est même sans doute plus drôle de mourir directement. C'est alors que l'étincelle arrive, transformant une soirée morne et maussade en une franche partie de rigolade. "Et si l'on faisait un Trivial?" Méfiez-vous des gens qui vous posent cette question sur un ton innocent (et donc spécieux) ils connaissent les réponses par coeur! Bref, le Trivial Pursuit.

Vous savez bien, cette suite de questions du "Combien de pattes a un lapin?" à "Quelle est la consommation moyenne de fromage -en kilopar habitant en Ethiopie?" (certainement pas beaucoup). Deux hypothèses avec ce jeu: soit vous savez et vous brillez en société, soit vous ignorez la réponse et vous pouvez rentrer chez vous hyper vexé, la découverte d'un QI oscillant entre 20 et 30 n'étant pas à considérer comme une bonne nouvelle, même si nombre de personnes trouve cela flatteur, comme M. Brutter, professeur de maths à Créteil. On règle ses comptes comme on peut! C'est aussi ça le Trivial Pursuit!



L'avantage de jouer au Trivial sur console (ou sur ordinateur plus anciennement), c'est qu'il devient alors possible d'avoir des questions visuelles (dessins) ou sonores! Par exemple, la réponse à la question posée ci-dessus est... si ça vous intéresse, jetez donc un oeil du côté du test de Lemmings sur Megadrive.



Bien sûr, vous ne manquerez pas de retrouver le plateau de jeu et les starrelles couleurs, toujours aussi belles... Bourk!



Le Trivial Pursuit, il n'y a pas de mystère, on aime ou on n'aime pas. Si vous n'êtes pas un fan du jeu de plateau, ou plutôt, de société, il y a peu de chance que le jeu sur Master vous séduise. Hormis les questions en sons ou en Images, le jeu reste rigoureusement identique à lui-même. Les graphismes sont plutôt austères, l'animation insignifiante et les sons, somme toute, assez médiocres. Si donc, vous êtes déjà l'heureux possesseur du jeu, du vrai, inutile de vous pencher sur le cas. De plus, on ne peut pas dire que l'on puisse jouer seul, du moins plus qu'avec la version de plateau. Tout ce que fait le jeu vidéo, aux rares exceptions mentionnées ci-dessus, peut se faire avec l'original.

T.S.R.

- ben l'Trivial, c'est l'Trivial!
- les questions en images sont bien vues.
- Il n'y a guère de différence entre le jeu vidéo et le jeu tout court.

EDITEUR : SEGA
GENRE : CULTURE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE :
ÇA DEPEND DU Q.I.
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
2 A 36
CONTINUE : NON
TEXTE ET NOTICE : FRANÇAIS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : NS
MANIABILITE : 17
SON : 11
TOTAL : SEUL : 70%
EN FAMILLE : 85%

SEUL/EN FAMILLE
70%/85%

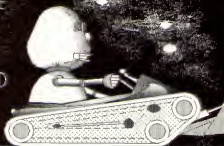
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Adressez vos bons de commandes à

BASE 4 TOULOUSE
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE

TEL : 62.27.04.40

OFFRE VALABLE A TOUTES LES LIEUX D'ACHAT
ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



LYNX II

+BATMAN
+ADAPTATEUR
990 Frs*

GAME GEAR

+COLUMNS
+ADAPTATEUR
990 Frs*

GAME BOY

+TETRIS
+ECOUTEURS
~~690 Frs~~ 590 Frs*

PRO ACTION REPLAY

Super Nintendo 499 Frs*
Game Boy 249 Frs
Mégadrive 399 Frs

Nintendo

SUPER NINTENDO *

TORTUE NINJA IV	499
LEMMINGS	499
BIMBAMBER BASKET	499
JOE & MAC	499
SKY MISSION (WINGS 5.25)	499
HOOK	499
GHOULS AND GHOST	499
OFF ROAD	499
TOP RACER	499
ADVENTURE ISLAND	499
SUPER VALIS 3	449
PIT FIGHTER	399
D FORCE	399
STRIKE GUNNER	449
SUPER BOWLING	499
SUPER TENNIS	399
PILOT WINGS	499
SUPER BATTLE TANK	499
RACE DRIVEN	549
ROBOCOP III	599
AXELAY	599

Manette pour
SUPER NINTENDO
DYNA ONE
129 Frs *****

SUPER GAME KEY
99 Frs*

SEGA

MEGADRIVE *

ALISIA DRAGON	299
KID CHAMELEON	299
GREEN DOG	299
FANTASIA	199
OLYMPIC GOLD	349
QUACKSHOT	149
AYRTON SENA II	349
JORDAN VS BIRD	299
JAMES POND II (Aquatic Games)	299
TEAM U.S.A.	299
WINTER CHALLENGE	299
DESERT STRIKE	299
CD-WONDER DOG	459
CD-PRINCE OF PERSIA	459

GAME GEAR
SUPER KICK OFF 199
LEADER BOARD GOLF 199
PUTT AND PUTTER 199

ADAPTATEUR
MEGADRIVE
JAPONAIS/FRANCAIS

69 Frs*

SOYEZ LES
PREMIERS
A L'AVOIR EN
FRANCE !!

SONIC
GAME GEAR
299 Frs

MASTER SYSTEM
399 Frs

MEGADRIVE
499 Frs

DERNIERE MINUTE
PROMO IMPOR-

COMPATIBLE FR

POUR JOUER A

SONIC 2

+ Manette PRO

499 Frs

CASE
TRESOR 7

Lot MEGASURPRISE pour

MEGADRIVE

3 JEUX (JP)

+ADAPTATEUR

269 Frs*



PEDALIER

POUR Mégadrive

199 Frs*

BON DE COMMANDE

NOM : _____ Pr : _____

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

TEL : _____

DESIGNATION	PRIX

- * COLISSIMO 48H + 50.00
- ♦ CHRONOPOST LEGER 24H + 100.00
- ♦ CHRONOPOST LOURD 24H + 200.00

TOTAL

CHEQUE
MANDAT

Signature
des parents:

CAMION BASE 4 TOUTES LES SEMAINES A

MONT DE MARSAN, BUT rt de Roquefort

le MERCREDI

DAX, BUT rt de Bayonne

le JEUDI

AUCH, BUT rt de Pavie

le VENDREDI après-midi & SAMEDI matin

AGEN, Supermarché CASINO le Passage

le SAMEDI après-midi & DIMANCHE matin



BASE 4 ANGLET

43 av J.L.LAPPORTE 64600 ANGLET

TEL 59 52 47 51

BASE 4 BAYONNE

Gal Marchande BAB 2 64100 BAYONNE

TEL 59 52 92 83

BASE 4 PAU

11 rue Samonzet 64000 PAU

TEL 59 83 78 75

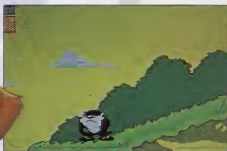
BASE 4 TARBES

57 Bd Lacassade 65000 TARBES

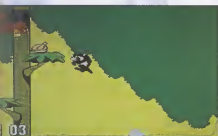
TEL 62 51 36 13

MASTER SYSTEM

**MOI
VOIS,
MOI
MANGE !**



TA



Ne foncez pas tête baissée droit devant ; il faut parfois monter dans les arbres ou sauter de feuille en feuille pour atteindre quelques bonnes indésirables. Que ne ferait-on pas pour un poulet rôti !



Le Diable adore le sport. Son sport préféré est le saut par dessus les ravins sans fond! Oh! Il lui arrive de ripper, mais c'est la loi du sport! Et puis, on est dans un jeu vidéo avec des continents et plusieurs vies, alors on peut se permettre quelques folies!



Ne restez pas trop longtemps dans les sables mouvants. Encore un choix cornélien pour notre Diable de Tasmanie: la noyade ou le serpent!

92%

Le Diable de Tasmanie arrive sur Master System, il n'est pas content et il a très très fiam! Chacun sait que la nourriture favorite des Diables de Tasmanie est l'oeuf, l'oeuf d'autruche par exemple car il est gros! Plus un oeuf est gros, plus le Diable de Tasmanie est heureux! Quand il est en colère, ce curieux animal ingurgite tout ce qu'il trouve! Pour mieux comprendre les moeurs de cet animal d'Australie, Sega nous a concocté un jeu le mettant en scène, ce qui évite à Alain Beaugrain Dubourg d'aller là-bas pour tourner une émission animalière sur lui, merci Sega! En plus, cela nous permet de découvrir les paysages luxuriants d'une île connue de peu de gens. En fait, une seule personne connaît l'existence de cette île mystérieuse: grand-papa Diable. Il a réuni toute la petite famille, un soir d'hiver, pour leur conter l'histoire de la Tasmanie. En des temps très reculés, la Tasmanie pullulait d'oiseaux géants préhistoriques. Et qui dit oiseaux géants sous-entend obligatoirement des oeufs géants! C'était l'époque bénite où l'on trouvait des oeufs tellement gigantesques qu'un seul suffisait à nourrir une famille pendant plusieurs mois, le pied! Selon grand-père Diable, il existerait toujours un endroit ressemblant à la Tasmanie préhistorique, une île reculée. C'en était trop, le père de famille décida d'aller à la recherche de ces oeufs géants. C'est à ce moment que le jeu débute et vous contrôlez le Diable de Tasmanie qui, soit dit en passant, est aussi le héros de cartoons de la Warner. Le jeu reprend d'ailleurs cet aspect cartoon et vous aurez l'impression de jouer dans un petit dessin animé en vue de profil et en scrolling multidirectionnel (le plus souvent horizontal). Votre personnage doit progresser en évitant les trous, les pièges et les ennemis (des souris, des plantes carnivores, des serpents, etc...). Dès qu'il trouve un item, il l'engloutit pour bénéficier de ses effets. Il pourra ainsi ingurgiter des étoiles rouges (invincibilité limitée dans le temps), des 1-UP (une vie supplémentaire), des poulets rôtis, ou autres! Il faudra faire attention à ne pas s'emphyrrer de tout et n'importe quoi puisque les bombes ne sont pas du tout comestibles! Et comme il suffit de passer lentement sur un item pour le manger, faites attention! L'autre arme du Diable est la toupe tueuse! Lorsqu'un ennemi approche mine de rien, il suffit de tourner sur lui-même à toute vitesse et l'ennemi est éjecté. Violent non ?



TAZMANIA CONTRE SONIC II

Tazmania aurait pu être comparé à n'importe quel jeu de plates-formes sur Master System à partir du moment où ce jeu atteignait les 90%. Mickey, Donald ou encore Astérix. J'ai choisi Sonic 2, pour l'actualité et parce que finalement, Tazmania se rapproche plus de Sonic que d'Astérix ou Mickey (même s'il s'agit, comme ce dernier, d'un personnage de dessin animé). Il peut courir (certes moins vite que Sonic) et son intérêt de jeu est aussi important. Les couleurs sont très en dessous de Sonic 2 mais l'on retrouve le même plaisir de jeu. Dans Tazmania, il s'agit d'aller moins vite et de chercher les items en faisant attention à ne pas loucher les plates-formes. Le jeu est plus stressant que Sonic 2. Au final, c'est bien sûr Sonic qui l'emporte pour une réalisation imbattable sur Master System, mais certains d'entre vous préféreront jouer à Tazmania qui représente vraiment le jeu de plate-forme à progression classique (plus que ne le fait Sonic qui innove davantage).

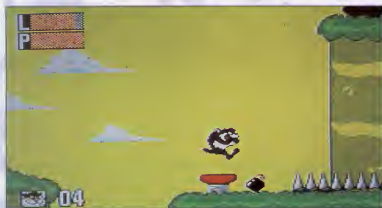




LES DIFFERENTES ATTITUDES DU DIABLE

L'animation du personnage est excellente avec plusieurs attitudes selon l'action; on se croirait dans un cartoon.

TAZMANIA



Dans ce jeu, l'outil principal est le sautoir; il met toujours en orbite le Diable qui adore ça. Il n'est pas rare de le voir sautoir frénétiquement sur le même sautoir pendant des heures et chantant les hits du moment. Le Diable de Tazmania est un joyeux laron! Accroché, les butoirs lui permettent d'atteindre des bonus ou des plates-formes impossibles à passer autrement.



- Des animations dignes d'une 16 bits.
- Une maniabilité démente et une difficulté dosée...
- Un style de jeu à la cartoon.



- Des couleurs un peu fades.



Eh les mecs, ça pique! Le jauge d'énergie en prend un sérieux coup. Cette jauge est marquée d'un "L". La jauge marquée d'un "P" qui se trouve sous la jauge d'énergie, mesure le pouvoir du diable à réaliser sa toute tresse.

Les ennemis du Diable sont variés mais appartiennent tous au genre animal: souris rose, plante carnivore ou encore serpent.



Les graphismes de la version Megadrive de Tazmania sont tellement réussis que j'avais peur d'être déçu par la version 8 bits. Et bien, j'avais

tort, car cette nouvelle version est vraiment superbe, à la seule exception des couleurs, qui sont très mal choisies. Quand à l'action, elle est aussi musclée que rapide et c'est d'autant plus un plaisir de jouer à Tazmania que les commandes sont un modèle de souplesse et de précision. Avec de telles qualités, Tazmania sera sans doute l'un des plus gros succès de fin d'année sur Master System.

AHL



Je le dis et le répète à chaque fois mais les possesseurs de Master System n'ont pas vraiment à se plaindre des développeurs. Alors que la Megadrive est sortie depuis plus de deux ans, ces derniers continuent de concevoir d'excellents jeux originaux comme Astérix, Sonic 2, Prince of Persia, New Zealand Story, etc... Tazmania ne fait pas exception à la règle puisque l'on retrouve le petit personnage fantasque issu du jeu Megadrive. Le jeu a été complètement revu sur Master puisque les personnages et les lieux sont les mêmes mais le déroulement du jeu a changé. L'animation est redoutable avec des scrollings multidirectionnels, des animations du personnage rigolotes, le tout dans une fluidité bien sympathique et la jouabilité est la meilleure que l'on puisse faire sur 8 bits.

OLIVIER

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE :
2 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 92%



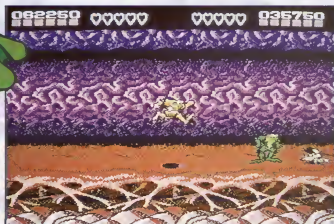
**LES
CONCURRENTS
DES CÉLÈBRES
TORTUES
NINJA
ARRIVENT!**



BATTLETOADS



L'un des passages les plus difficiles du jeu: la course d'obstacles en moto jet!
Tout d'abord, il y aura quelques portes à esquiver, puis des blocs de pierre par dessus lesquels il faudra bondir et, enfin, une suite de trampolines à prendre à pleine vitesse! On a beau être un crapaud, ce n'est pas pour autant que l'on ne sait pas piloter!



En cours de jeu, les Battletoads pourront ramasser divers objets comme une barre (ancienne jambe de robot!) ou un bloc de métal à lancer (c'est la tête du dit robot!).

A lors que tout le monde connaît les inénarrables (lamentables aux dires de certains) Tortues Ninja, débarquent les Battletoads, autrement dit les Crapauds de Bataille. Les troupes de la Reine Noire ont vu leur offensive se tourner en débâcle. Ce sont des choses qui arrivent! Rash, Zitz et Pimple, les trois Battletoads, s'apprétaient donc naturellement à rentrer chez eux, accompagnés de la Princesse (le mot fatidique!) Angelica. Seulement, Pimple et la Princesse ont été enlevés par les troupes perfides de la Reine Noire! Avouez que vous ne vous y attendiez pas. Une princesse qui se fait enlever! Comme c'est original! Enfin, passons ce douloureux et désolant chapitre pour en revenir à notre histoire. Zitz et Rash, sans par un sentiment de colère et d'indignation, filent, tout crapaud qu'ils sont, dans une bataille terrible, en plein coeur du Ragnarok (ce n'est pas une fête Celte ça?) le repaire de la Reine Noire.



Sautez de plate-forme en plate-forme et abattez sans pitié les quelques ennemis qui oseront vous tenir tête. Préparez-vous aussi pour la course en moto jet!





Battletoads, ce n'est pas QUE de la baston! C'est aussi, à certains endroits un jeu d'adresse! Le crapaud jaune, c'est notre gentil Tonton Stuf, roi des astuces... Quelle grâce!... Quelle agilité!... Comment ça il va tomber?



BATTLETOADS



Vous avez certainement aperçu les Ninja Turtles en Time sur SFC. Vous vous souvenez alors de l'un des rencontres avec Schroder, où l'on voyait celui-ci de dos, alors qu'un arrière plan vous guidait vos tortues. C'est ici le même principe. Ça n'est pas sans raison que les tortues et les crapauds peuvent sans peine être qualifiés de frères ennemis! Il faut, ici, ramasser une sphère et la lancer sur le pare-brise de votre ennemi tout en évitant ses rafales de mitraillesse.

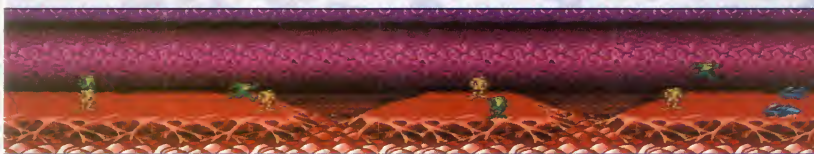
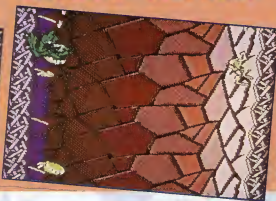


- Variété, variété quand tu nous tiens!
- Les programmeurs ont essayé de faire dans le drôle.

- Des clignotements de sprites.
- Des tests de collisions parfois bien suspects.

COUPS SPECIAUX DE CRAPAUDS.

Dans certaines postures, les crapauds seront capables de véritables prouesses! Regardez un peu ces coups, ou cette transformation en masse dans le geyser menant droit au fond du Rayagrad! Ces coups ont aussi des désavantages. Le mega coup de pied vous propulse en avant (une question d'élan) ce qui est gênant, surtout au bord d'un gouffre et la masse tue instantanément votre compagnon de route, si, par mégarde, vous le touchez!





De temps à autre, des mouches apparaissent: gobez les et rogagnez de l'énergie. Appréciez au passage le "bug" dans l'animation. Eh oui, on ne vous cache rien.



Accroché à votre filin, il faudra arriver au fond du précipice. Ces corbeaux au long bec qui trancheront vos câbles sans pitié ne seront pas les seules difficultés rencontrées dans ce lieu véritablement malsain.



A l'aide de ces sabres, frappez sans relâche vos adversaires! Profitez des corbeaux pour gagner des vies supplémentaires. En effet, une fois l'animal frappé une dizaine de fois de suite, vous obtiendrez cette vie. Il faut, pour cela, être deux et se renvoyer le corbeau en frappant dedans chacun son tour. Qui a dit que les crapauds n'étaient pas sadiques? Regardez donc M. Jospin!



Le plan de la troisième étape, avec un troisième niveau plutôt délicat à franchir.

FACE TO FACE

BATTLETOADS CONTRE TEENAGE MUTANTS NINJA TURTLES II

Le challenge était tout trouvé! D'entrée, une grande différence entre ces deux softs. Alors que TMNT2 était d'un linéaire à se pendre, les Battletoads offrent beaucoup plus de variété. Il y a de la baston, bien sûr, mais il n'y a pas que cela, contrairement au TMNT2. Si le scrolling est bien meilleur chez les crapauds (celui des tortues était... comment dire? beurk!), l'animation des sprites est, pour sa part, légèrement inférieure. Malgré ce détail, car il ne s'agit pas d'autre chose, les Battletoads l'emportent assez nettement sur les TMNT2.



En attendant la fabuleuse version de la Nintendo 16bits, les Battletoads font leur entrée sur la cadette 8bits. Le jeu cumule plusieurs avantages: il se joue à deux simultanément, il est assez drôle, il est difficile et sait faire preuve de variété, voire d'originalité. Que demande le peuple! Moins d'impôts? Oui, mais les Battletoads n'y sont pour rien. Plus sérieusement, les défauts des Battletoads sont minimes. Quelques "bugs" dans l'animation, des couleurs qui ne sont pas toujours du meilleur goût. Rien d'accablant. Je pourrais vous le dire en chinois, mais ça ne serait pas trop clair, alors allons-y en français: ce jeu, c'est du tout bon.

TSR



Après les tortues, c'est au tour des grenouilles de faire un carton sur la Nintendo. Ce n'est pas pour rien que ce jeu a fait un malheur aux USA, l'action est aussi soutenue que variée et l'humour est au rendez-vous. J'adore notamment les zoom sur une main ou un pied pour souligner un coup. Voici enfin un jeu de baston pas comme les autres et, de plus, on peut vraiment s'éclater en jouant à deux. Les programmeurs anglais de Tradewest ont frappé fort, on croyait vraiment que seuls les japonais savaient nous faire ce genre de jeux. Ne ratez surtout pas Battletoads, c'est un jeu super!

AHL



EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : 13
TOTAL : 91%

Moi,
quand je ne
veux plus d'une
console
je l'échange

Moi,
quand j'ai fait
le tour de mon
jeu
je l'échange !

BIP!



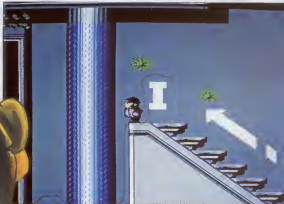
ULTIMA
games

PARIS : 21 rue de Turin 75008 Paris Tél. (1) 43 94 97 14



NINTENDO

CE SOIR,
Y A UN
CONCERT !



Le saut de la mort! Si vous restez trop longtemps statique, vous serez attaqué de toute part par de petites boules à piquants qui tournent autour de vous en faisant des cercles concentriques qui diminuent.

THE BLUES BROTHERS

Déjà un flic vous attend à l'étage supérieur, ça sent les balles perdues pour toutes les personnes aux alentours.



Les Blues Brothers sont de retour en ville et ça va faire mal! La dernière fois qu'ils étaient passés par là, ils avaient créé une véritable émeute après leur concert. Les spectateurs étaient tellement euphoriques qu'ils avaient tout cassé aux alentours, avaient chanté "Everybody needs somebody to love" à tue tête jusqu'à l'aube en faisant des concours de bière! Le sheriff MacGraw est peut-être le seul à ne pas avoir bu une seule goutte de bière ce soir là, tout occupé qu'il était à mâchonner un cure dent de rage! C'est ce soir là qu'il jura que jamais plus un Blues Brother ne foulerait le sol de sa ville. Si vous ne connaissez pas Jake et Elwood, les deux Blues, sachez qu'il s'agit de deux stars américaines d'émissions télé, de rock et surtout du film qui porte leur nom, un film culte basé sur l'humour débridé et le rock'n'roll. Il y a le grand maigre, Elwood (Dan Akroyd) et le gros, Jake (John Belushi) qui est mort depuis). Tous les deux sont tout de noir vêtus, avec chemises blanches, chapeaux et lunettes noires, on ne peut pas les rater! Leur but dans la vie est la déconade 100%, la musique à 30% et la bière 200%! Jake et Elwood ont ainsi mis sens dessus-dessous la petite ville dans laquelle ils reviennent au début du jeu. Ils comptent bien donner un concert le soir même. Le sheriff ayant placé ses hommes sur des barrages, toutes les routes sont bloquées. Les deux blues Brothers vont devoir déjouer les sales tours du sheriff s'ils veulent réellement donner leur concert. Tout va leur tomber dessus: des chiens fous, des alligators, des flics, des CRS, des araignées, des blobs, des serpents, des requins et même des oiseaux bombardiers d'oeufs! Il s'agit de parcourir 5 niveaux de plates-formes dont l'action se déroule en vue de profil et en scrolling multidirectionnel. Il est possible de jouer à deux sur le même écran dans le même niveau. Si l'un progresse plus vite que l'autre, l'écran suit le plus rapide et l'autre disparaît de l'écran mais non du jeu. S'il est en train de se faire tirer dessus par un flic, il ne le verra pas et ne s'en apercevra que trop tard. Il est possible alors de passer de l'un à l'autre joueur par simple pression du bouton Select. A deux c'est mieux!



78%

L'originalité de Blues Brothers sur NES est le fait que l'on peut jouer à deux simultanément. Il faut faire progresser les deux personnages en même temps car lorsque l'un des personnages va plus vite que l'autre, c'est le premier que l'écran suit. L'autre joueur ne peut plus distinguer son personnage. Il faut que l'autre lui renvoie la main afin que les deux compères se retrouvent dans le même écran, car le fait de ne pas voir son personnage n'empêche pas les ennemis alentours d'attaquer sans que personne ne le sache!



FACE FACE

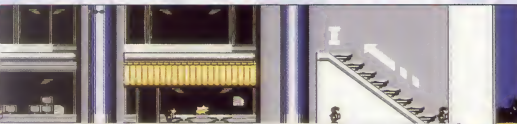
THE BLUES BROTHERS CONTRE HUDSON HAWK

Les deux jeux ont plusieurs points communs et sont basés sur le même principe, celui de la plate-forme; ils demandent tous deux un grand effort et de la persévérance pour les terminer et sont aussi laids l'un que l'autre, graphiquement (les couleurs surtout). Par contre, chacun a son petit charme et ses passages sympas à passer. Mais Blues Brothers l'emporte nettement car on peut y jouer à deux et l'esprit est, ma foi, encore plus débridé et innovateur que dans Hudson. Je préfère donc Blues Brothers à Hudson Hawk sur NES.



Les petites plates-formes ascenseurs interviennent souvent dans le jeu. Il ne suffit pas seulement de monter dessus et d'attendre qu'elles montent. Il faut sans arrêt sauter afin qu'elles ne subissent pas trop votre poids, ce qui les fait redescendre.

BROTHERS



Hou là! Un requin vous attend au tournant, les dents en avant et le sourire aux lèvres! Vous pouvez, en fait, le maîtriser facilement et le chevaucher en apnée.

- Le jeu à deux en simultané.
- Un jeu difficile, donc long.
- Une animation excellente.

Ne passez pas devant les arbres sans monter voir ce qui s'y passe. Vous trouverez des nuages sur lesquels vous pouvez marcher.



- Des couleurs hideuses.
- Pas assez d'ennemis.



Le jeu de plates-formes est à l'honneur avec ce Blues Brothers sur NES. Dans un style bien spécial et propre à la société française Titus, on découvre un vaste et difficile jeu de plates-formes où la dextérité joue un grand rôle. L'inertie des personnages lorsqu'ils speedent est en effet quelque peu stressante mais c'est le jeu justement! Les couleurs sont moches mais l'animation ne souffre d'aucun parasitage! Bref, on s'amuse bien pendant un temps, mais le jeu n'a pas la carrure d'un grand hit malgré sa force et ses passages délicats. Il y a un manque sérieux d'ennemis à la ronde.

OLIVIER 😊



Ce n'est pas tous les jours que l'on voit arriver un jeu français sur la NES! Titus vient donc de réaliser une conversion de l'un de ses succès sur micro et les versions Game Boy et Super Nintendo arrivent prochainement. Blues Brothers est un jeu de plates-formes qui exige beaucoup d'habileté, car contrairement à la plupart des jeux de ce type, il y a peu d'adversaires, mais toute la difficulté (qui est grande) repose sur le franchissement de nombreux obstacles. La réalisation est soignée, avec des graphismes agréables et une animation irréprochable. Blues Brothers ne figurera pas parmi les chefs d'œuvre du genre sur cette console (pas vrai Mario!), mais il devrait plaire aux fans de plates-formes que la difficulté ne rebute pas.

AHL 😊

EDITEUR : TITUS
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2

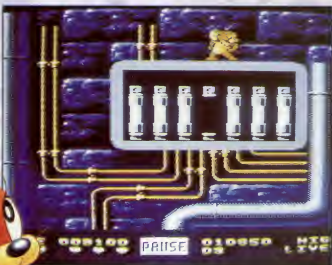
GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 16
TOTAL : 78%



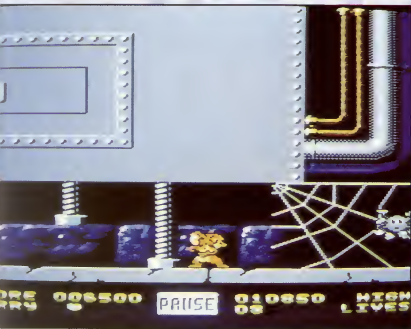
RÈGLEMENT DE COMPTES ENTRE CHAT ET SOURIS!



C'est à cet endroit précis que se trouve la fin de la cave. Juste à droite, vous tomberez dans des canalisations! Heureusement pour vous, vous avez, d'ores et déjà, le plan des lieux.



TOM AND



Décidément, Tom et Jerry se retrouvent partout ces derniers temps. Sans doute avez-vous encore en tête le test d'un jeu intitulé "Tom et Jerry sur la Master System". Eh bien, les deux jeux n'ont pas grand-chose à voir, l'un avec l'autre. Alors que chez Sega, vous deviez, dans la peau de Tom, tout faire pour attraper cette satanée souris de Jerry, chez Nintendo, les choses en vont tout autrement. Cette fois, c'est Jerry que vous vous verrez incarner. L'histoire en quelques mots. Tom a enlevé le neveu de Jerry, Tuffy. Il faut maintenant que Jerry atteigne le grenier où Tuffy est retenu prisonnier. On ne parle pas de princesse, mais le principe demeure identique. On oublie donc bien vite l'histoire que l'on cachera entre deux plis de notre cortex cérébral. Ce qu'il faut retenir dans tout cela, c'est que Jerry doit traverser toute la maison, avant d'atteindre le grenier. De la cave au grenier en passant par la cuisine ou les canalisations d'eau! Les ennemis n'ont pas été oubliés, ni les divers incidents de parcours propres à tout bon jeu de plates-formes.

Première étape du périple: la cave! Au milieu des araignées et des moustiques, vous devrez découvrir le chemin de la sortie. Une fois trouvé le marteau et le chewing gum, filez à droite, vous devrez vous en sortir!

Les rencontres avec Tom seront, en règle générale, originales. Elles achèveront le "world" en cours. Il faudra jouer d'adresse et de ruse pour déjouer les attaques du chat malicieux. Avec deux continus seulement, ce soft devrait pouvoir vous tenir de longues heures en haleine.



Zoom sur Jerry la souris! Voici son arme fétiche: des billes! Sans prétendre rivaliser avec Thierry la Fronde, Jerry se débarrasse de nombre de ses opposants en leur jetant quelques billes au visage. Classique. A vous de découvrir les autres armes disponibles dans ce jeu!





TOM AND JERRY CONTRE CHIP AND DALE

Les ressemblances entre les deux softs sont étonnantes. Dans les deux cas, il faut faire progresser un souris ou un écureuil, dans des décors ménagers immensément grands. Toute l'originalité de ces jeux s'arrête là. Pour Tom et Jerry,

en arrivant après Chip and Dale, on ne peut plus parler d'originalité. L'atout de Tom et Jerry réside dans sa réalisation, mais aussi, en partie, dans son niveau de difficulté. Chip and Dale avait, quant à lui, l'avantage de se jouer à deux simultanément. Les deux jeux sont aussi sympathiques l'un que l'autre, mais malgré tout, Chip and Dale (parce qu'on peut y jouer à deux) remporte le duel d'une très courte tête. Néanmoins, dommage pour ce vainqueur qu'il n'ait pas une durée de vie plus longue.



- Une réussite technique.
- Mention spéciale pour l'animation.



- Un thème "plus classique, tu meurs!"



Dans la cuisine, Jerry passera devant des bouteilles, un fer à repasser, des feux de cuisine... toute la panoplie de la petite ménagère!

JERRY



Les possesseurs de la NES sont vraiment gâtés au niveau des graphismes ces temps-ci, avec des petites merveilles comme Tiny Toon, Batman ou

Tom et Jerry. Ce dernier est vraiment beau comme le dessin animé! Mais il n'y a pas que la beauté qui compte, heureusement ce Tom et Jerry est un jeu de plates-formes très prenant. Le niveau de difficulté est assez élevé, ce qui lui offre une bonne durée de vie, et cela ne rebute sans doute pas les sordoués du joypad que vous êtes. Alors, n'hésitez pas à passer de longues heures en compagnie de Tom et Jerry, vous ne le regretterez pas.

AHL



Une fois encore, on ne peut que s'étonner de la qualité technique de ce soft. Les possesseurs de Nintendo ont de quoi se ruiner, entre Tiny Toon, Batman, Battletoads et

Tom et Jerry. Ce dernier bénéficie d'une fiche technique absolument béton. Tout d'abord, des graphismes en tous points excellents. Ensuite, une animation impeccable, et je pèse mes mots. Il est rare de voir sur cette console un scrolling multidirectionnel aussi parfait. Autre atout de ce jeu, sa difficulté.

Contrairement à un jeu comme Batman, par exemple, Tom et Jerry ne se termine pas en une heure! Même s'il n'est pas le nec plus ultra dans l'original, Tom et Jerry reste manifestement un soft de qualité.

TSR



EDITEUR : NI-TECH
 GENRE : PLATES-FORMES
 DIFFICULTE : DIFFICILE
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 CONTINUES : 2

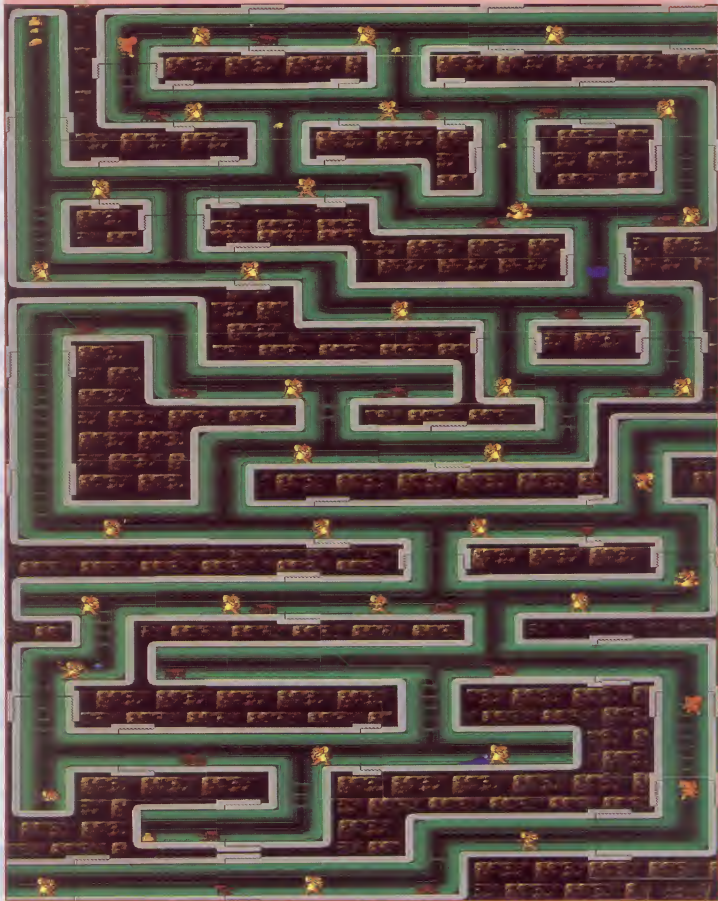
GRAPHISMES : 16
 ANIMATION : 18
 MANIABILITE : 16
 SON : 12
 TOTAL : 87%



Tom & Jerry

UN TUYAU POUR LE DEUXIEME NIVEAU.

Trouvez vite le bon chemin dans ce dédale de tuyaux. La sortie se trouve en haut à droite! Profitez des bouteilles d'encre qui vous rendent invulnérable, pour passer les endroits délicats. Crabes et escargots ne se détruisent pas toujours, il faudra parfois leur lancer trois ou quatre billes à la face pour ensuite les passer sans problème. Pour ce qui est des gouttes d'eau, l'encre demeure encore le meilleur moyen de les passer.





CA SE
PASSE
COMME

ÇA CHEZ
McDONALD'S ?



Mick en attendant Tomber à l'eau est, vous vous en doutez, fatal. Sautez sur le bloc placé à la verticale, bloc qu'il vous a fallu amener, et vous devriez trouver plus haut quelque chose d'intéressant.

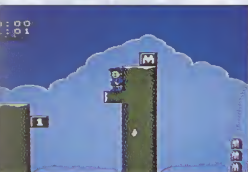
McDONALD'S LAND

Mick et Mack sont deux jeunes bambins, américains (personne n'est parfait, ils auraient aussi bien pu s'appeler Sandrine Bonnaire!) fans du Mac Donald et surtout du clown mascotte, Ronald. Et, ô miracle, alors qu'ils étaient tous deux dans une petite tente de campagne, surgit leur héros, leur idole, le beau (beurk!) Ronald McDonald. Si Ronald est venu les chercher, c'est qu'il a des problèmes. Non, non, il reste des frites et les cheesburgers ne manquent pas de fromage. Pardon? Un problème au niveau du Big Mac? Absolument pas, ce dernier est toujours aussi artistique, et acrobatique à manger. Alors? Allez-vous me dire. Ronald a perdu son sac Magic (s'agit-il d'une poubelle?) Ce sac lui a été traîtreusement dérobé par un fourbe nommé Hamburglar (jeu de mots US à deux francs puisque



"burglar" signifie cambrioleur. On ne leur en veut pas). Ronald ayant encore quelques Milkshakes à finir, il ne peut se déplacer lui-même et envoie Mick et Mack en mission. Dans les six niveaux que visiteront les deux jeunes ados dopés, non pas au Banaan, mais au hamburger, il faudra mettre la main sur six cartes Mac Donald. Quelle histoire! Et dire que ça s' passe comme ça chez McDonald!

Voici la première carte des lieux. Dans ce premier monde, absolument aucune difficulté. Je suis même intimement persuadé que l'on peut franchir l'étape en mangeant un Big Mac.



Juste au-dessus de la tête de Mick, une carte Mac Donald. Cela aurait été dommage de ne pas en voir une, une fois dans sa vie. Le compte est bien sûr bon pour passer l'étape supérieure.



Faire un jeu sur McDonald!?!? Lorsque l'on sait qu'un jeu Seven Up arrive, cela pourrait presque paraître normal. Mais pourquoi faire un jeu Mamie Nova, Dragée Fuca ou encore Durex? Puisque l'on fait dans l'absurde, autant le faire jusqu'au bout. Il est certain qu'un jeu comme MC Kids marchera très bien outre Atlantique, mais nous sommes pas encore arrivés à ce stade d'intoxication publicitaire. Le jeu est bien réalisé, c'est tout à fait vrai, mais il est aussi totalement dénué d'originalité. Mario est tout de même dix mille fois mieux. Il est en outre plutôt facile, ce qui vous fera encore cher de l'après-midi. Mais quand on aime, on ne compte pas. Je vous laisse, je file au McDo.

TSR



- Une réalisation dans l'air du temps (bonne).



- Des jeux comme celui-ci, il y en a mille.
- Un niveau de difficulté un peu faible.



EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SUCESSIVEMENT)

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 13
TOTAL : 60%

NINTENDO

MOI VOIS, MOI TUE !

Durant le jeu, ramassez les diamants qui se trouvent dans des souterrains. Au bout de cent, c'est une vie supplémentaire pour vous. Je comprends maintenant pourquoi personne ne ressuscita. Jésus Christ possédait-il cent diamants ? Hum, hum ?



SUPER



L'histoire de Turricon pourrait tenir en quelques lignes, voire en quelques mots. On pourrait dire "buttez tout", ou encore "carnage" (ce n'est pas long ça !) ou même "tous les coups sont permis". Mais rien de tout ça ! Lorsque l'on ouvre la notice de ce jeu, quelle surprise d'y trouver un semblant d'histoire que je vais me faire une joie de vous raconter. Sur la planète Landorin, les choses vont mal. Une machine immense, accompagnée de sires mécaniques, a pris le pouvoir sur tout. Les habitants humains de la planète ont donc dû se réfugier dans les souterrains du lieu, en attendant les secours. Heureusement pour eux, ils ont pensé à lancer un ultime appel de détresse ! Et qui voilà, vous, en chair et en os, Turricon (je vous épargne le jeu de mots). Des milliers d'individus sont incapables de se débarrasser d'une petite machine, croisement entre le grille-pain et le sèche-cheveux et Turricon va donc tout casser ! Costaud, non ? Et puis, c'est sympa d'avoir fait le voyage.



Un seul moyen pour franchir les passages vraiment très étroits, se mettre en boule, ou en étoile pour être plus exact. Ce n'est pas beau, mais le reste n'est pas beau non plus, alors...

Pour trouver certains bonus, il vous faudra grimper parfois bien haut. Là, c'est une réserve de bonus. A vous de choisir le bonus qui vous intéresse.

Le temps de recharger vos batteries et vous pourrez utiliser votre super arme. Ce n'est ni beau, ni original. Incroyable !

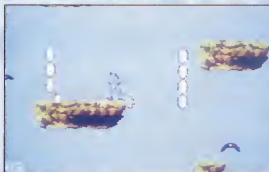


- De l'action, encore de l'action.
- scrolling et animation de sprites impeccables.

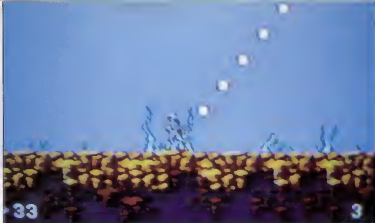


- Principe un peu débile. En fait, beaucoup même.

75%



Vous voici devant l'un des très nombreux bonus du jeu. Celui-ci élimine tous les ennemis présents à l'écran en un éclair blanc et purificateur. Que c'est beau!



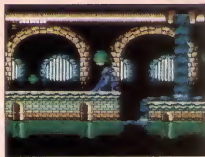
Turrigan c'est avant tout, un choix d'armes relativement important. Histoire que le carnage puisse être varié.

R TURRICAN



SUPER TURRICAN CONTRE BATMAN 2

Première et notable différence entre les deux softs. Les graphismes. Batman est beaucoup, infiniment plus beau que Turrigan. Turrigan a, quant à lui, la pêche et même Batman paraît un peu "soft" à côté. Et pourtant, il y en a de l'action dans Batman.



Autre avantage pour Turrigan, son niveau de difficulté. Batman, en face, semble ridiculement simple. Greg dirait qu'il suffit d'éternuer sur le pad pour finir le jeu, ce qui n'est pas le cas de Turrigan. Si, pour vous, le beau est essentiel, alors Batman est votre vainqueur et si l'action prime, Turrigan l'emporte.



C'est très bien animé, ça bouge vite mais l'on cherche l'originalité. Un jeu n'a pas forcément besoin d'être original pour être bien, mais il faut admettre que c'est un plus indiscutable. Le principe des monstres à abattre, des bonus à ramasser et des passages à trouver n'est pas une révolution et, lorsque les graphismes ne sont pas terribles, on a du mal à accrocher. En fait, ce jeu est à conseiller aux grands nerveux qui veulent se défouler un bon coup. Ce massacre à la chaîne va très vite et, même s'il n'est pas particulièrement beau, il passe le temps.

T.S.R.



Super Turrigan est un jeu de plates-formes assez musclé dans lequel tout est basé sur une action aussi violente que rapide. Il y a bien quelques bonus cachés et passages secrets à découvrir, mais l'essentiel consiste à tirer sur tout ce qui bouge et cela ne devrait pas déplaire aux amateurs d'action pure. La réalisation est assez moyenne, sauf en ce qui concerne l'animation qui est excellente. Super Turrigan est un jeu difficile qui exige des réflexes à toutes épreuves et qui devrait séduire les maniaques de la gâchette. Pour ma part, dans un genre assez proche, je lui préfère très nettement Metroid, un vieux classique de la NES qui est autrement plus riche.

AHL

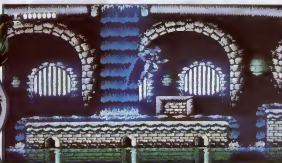


EDITEUR : IMAGINEER
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
 4
NOMBRE DE JOUEUR :
 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 13
TOTAL : 75%

NINTENDO

UN RETOUR
DE BATMAN
QUI N'EST
PAS LE
BATMAN
RETURNS !



Les égouts. Ce sera sans aucun doute le passage le plus difficile. Ne manquez surtout pas les caisses dans lesquelles se trouvent des boîtes en armement.

BATMAN THE RETURN



Très courts, les niveaux seront aussi nombreux. On regrettera qu'il soit aussi facile de les passer, mais ils valent tout de même le détour.

Alors que le film *Batman Returns* sortait, il y a quelques mois, sur nos écrans, on ne pouvait que s'attendre à voir débarquer toute une flopée de jeux ayant pour thème le combat de l'homme chauve-souris contre le Pingouin. Chose très vite vérifiée après la sortie d'un *Batman Returns* sur Lynx, on attend maintenant le jeu sur Megadrive, Master System et Game Gear. Eh bien, au risque de vous surprendre, ce jeu, intitulé lui aussi *Batman*, n'a absolument rien à voir avec le film où l'on (re)découvrirait une Michele Pfeiffer époustoufflante. *Batman* revient, mais c'est, une fois encore, contre le Joker! On le croyait mort, mais il n'en est rien! Avec lui, sa bande de sbires infernaux, semant la terreur dans tout Gotham. *Batman* n'a plus qu'à reprendre du service! A sa disposition, de nouvelles armes, ainsi qu'un jetpack. Une fois encore, vous devrez donc anéantir les forces du Joker, puis le Joker en personne. Entre deux combats, il vous faudra réaliser un ou deux bonds périlleux, sous la neige, ou dans les égouts, ou encore affronter un dirigeable ou un char d'assaut. La variété des niveaux risque fort de vous épaier, alors ouvrez grands vos yeux, et commençons un tour d'horizon au pays de *Batman*!



- Des scrollings différentiels étonnants.
- Des musiques exploitant les capacités de la machine.
- Performance des graphismes.



- bien trop facile, hélas.
- Les niveaux sont un peu courts.



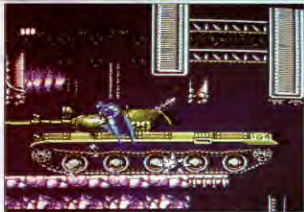
FACE
FACE

CHALLENGE BATMAN CONTRE ROBOCOP II

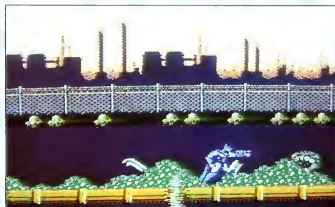
Pourquoi Robocop II en challenger ? Simplement parce que le jeu est récent, qu'il bénéficie d'une bonne réalisation et combine jeu d'action et de plates-formes. Voilà pourquoi il devient le challenger idéal. Si, techniquement, *Robocop II* était une réussite, *Batman* dépasse de loin! Surtout en ce qui concerne les scrollings et les musiques, *Batman* remporte la palme ! Pour ce qui est de l'intérêt ? *Batman* gagne encore en proposant une foule de niveaux variés aussi bien graphiquement, qu'au niveau de l'action. Seul et maigre avantage de *Robocop II*, il est beaucoup plus difficile que *Batman*.



90%

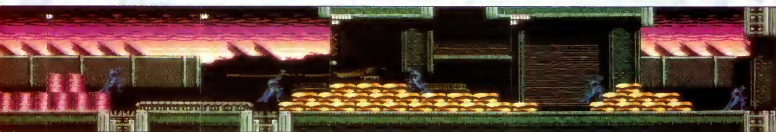
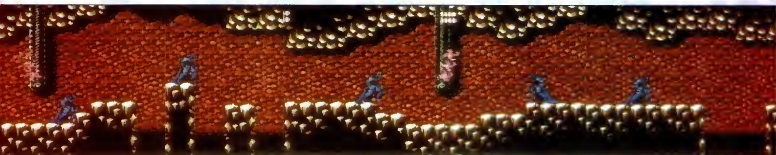


Une fois passé ce char d'assaut, vous livrez l'un des derniers combats, contre le Joker, en attendant le niveau suivant. Pour franchir ce niveau, mettez vous en-dessous du lanceur de grenades, sautez seulement pour éviter les sphères couvertes de pointes et ne prenez pas de retard. C'est aussi facile à dire qu'à faire !



Poissez vos yeux ont en le bonheur de se poser sur cette légende de photo, voici quelques codes pour votre quête : LGZO, GUXF, QGVN... la suite dans les astuces de Tonton Stef, au prochain numéro !

ON OF THE JOKER



Une fois arrivé ici, la lutte sera presque terminée. Un petit effort et vous rencontrerez bientôt le Joker !



On ne peut être que très enthousiaste lorsque l'on joue à Batman. Du point de vue technique, le jeu est une réussite. Avec Tiny Toon et Tom et Jerry, Batman est un jeu qui exploite habilement les capacités de la Nintendo. Le principal défaut de Batman est qu'il se termine trop rapidement. A 400 francs de l'après-midi, il y a de quoi hésiter. Pourtant, les niveaux vont du bien au génial, tant au niveau de l'intérêt qu'à celui des graphismes. Une mention particulière est accordée à l'animation, tout à fait étonnante pour une Nintendo (malgré un scrolling horizontal parfois un peu "brisé"). Une réussite qui n'a que le défaut d'avoir une durée de vie limitée. T.S.R. 😊



Ce nouvel épisode des aventures de Batman était le jeu sur Nintendo qui m'avait le plus impressionné lors du salon de Las Vegas l'année dernière, en raison de la qualité de sa réalisation. Le graphisme et l'animation de ce jeu exploitent à fond les capacités de la console et à ce niveau là, vous ne risquez pas d'être déçus. Batman 2 est un jeu de plates-formes dont l'action est aussi variée que prenante. Son seul défaut est que le niveau de difficulté n'est pas assez élevé et que l'on en vient à bout trop rapidement. En raison de ce défaut, ce nouvel épisode ne parvient pas à égaler le premier Batman, qui reste pour moi le chef d'œuvre du genre sur cette console, mais c'est quand même un excellent jeu auquel il est difficile de résister. AHL 😊

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE JOUEUR :
1
CONTINUES : PASSWORDS

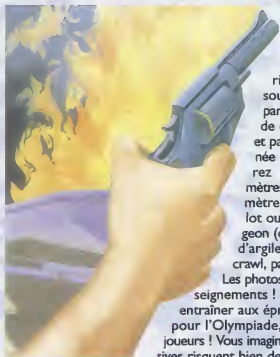
GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 1
TOTAL : 90%

NEC

LES J.O.
MADE
IN NEC



POWER SP



1992 était et est encore (nous ne sommes qu'en novembre !) une année riche en événements sportifs. Ah, souvenez-vous, Barcelone... et si vous partiez faire un tour dans une olympiade d'un genre assez spécial ? Six jours et pas moins de trois épreuves par journée ! Vous avez bien compté, vous pourrez participer à 18 épreuves ! Cent mètres, cent-dix mètres haies, quatre-cents mètres, aviron, lancer du disque, du javelot ou du marteau, tir instinctif, tir au pigeon (et non pas au joueur, pour une fois !) d'argile, cent mètres natation en brasse, crawl, papillon, dos crawlé... je m'essouffle ! Les photos devraient vous fournir tous les renseignements ! Il vous sera aussi possible de vous entraîner aux épreuves avant les concours. Comme pour l'Olympiade, cela pourra se faire de un à cinq joueurs ! Vous imaginez l'ambiance ! Ces rencontres sportives risquent bien de devenir mémorables !

QUE D'EAU ! QUE D'EAU !



Cinq épreuves de natation au total ! Quatre nages différentes et enfin un 200 mètres quatre nages ! Un atout essentiel pour réussir, faire attention à sa respiration. Pour cela, à vous de conserver le rythme et de sortir la tête hors de l'eau de temps en temps.

PLUS LOIN, TOUJOURS PLUS LOIN !



Trois épreuves de lancer au total. Le javelot, le disque et le marteau. Prenez de la vitesse et décidez au dernier moment de votre angle de tir, la combinaison des deux facteurs entraînant le résultat final. C'est comme ça que pour un premier lancer de javelot, on peut faire 100m !, c'est-à-dire 20 mètres de plus que le record du monde affiché dans le jeu.

87%



Dans cette épreuve d'aviron, prouez garde à votre respiration ainsi qu'à votre rythme. A cinq, prenez garde aux différents scrollings sur les diverses lignes! On se trompe vite on croyait que l'on est à la même hauteur que son voisin, alors qu'il y a cent mètres de différence!

SPORTS

RIEN NE SERT DE COURIR...



100 mètres, 110 mètres haies ou 400 cents mètres, trois épreuves nécessitant des compétences différentes. De la vitesse pure, de la vitesse à coordonner avec des sauts, et enfin une course où il faut surveiller sa respiration, endurance oblige.



Power Sports est un soft génial. Ce n'est pas la Nec Team (une équipe de joueurs spécialistes des jeux à cinq sur Nec, dont Bomber Man) qui dira le contraire.

L'avis est unanime : Hudson Soft réalise là un jeu d'exception. Après y avoir joué seul, et en compagnie de la Nec Team, je puis vous dire que l'ambiance est véritablement excellente. Certaines épreuves, comme celles de natation, se ressemblent beaucoup, la gymnastique à réaliser au joyypad est exténuante... mais le tout est passionnant. De plus, bien qu'il ne s'agisse pas d'un CD, le programme est superbement réalisé. En outre, le réalisme dans les diverses épreuves est tout à fait suffisant. Un grand jeu de sport.

T.S.R.



Avant toute chose, je voudrais ici montrer ma satisfaction avec l'arrivée de Power Sports sur PC Engine. D'une part, parce que c'est l'un des rares jeux récents disponibles sur carte et

d'autre part, parce qu'il est excellent et, cela aussi, c'est un bon plan. Lorsque Track And Field était disponible en arcade, j'étais déjà un adepte de ce jeu. Alors imaginez bien ma satisfaction à la vision de ce titre D'Hudson. D'autant plus que sa réalisation est tout à fait correcte. Bien que les graphismes ne soient pas d'une qualité extraordinaire, le fait de pouvoir jouer à cinq en même temps est un véritable régal. Appuyer comme un fou sur les boutons du joyypad pour faire avancer son athlète, c'est peut-être débile mais cela me plaît.

J'm DESTROY



- Jusqu'à cinq joueurs simultanément.
- Dix-huit épreuves.



- comme tous les jeux de sport, dur, dur avec le pad!

EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
MACHINE : PC ENGINE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 5 (SIMULTANE)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 12
TOTAL : 87%

DES CIBLES ET DES PIGEONS !

Deux disciplines de tir. Tout d'abord, le tir instinctif. Tirez dans cinq cibles en 8 secondes, 6 secondes et enfin 4 malheureuses secondes! Mino de rien, l'épreuve est l'une des plus faciles au programme. On passe ensuite au tir aux pigeons. Ici, les chases se compliquent sensiblement et se qualifier ne sera pas chose évidente.

PLUS HAUT, TOUJOURS PLUS HAUT !

Voici maintenant les trois épreuves les plus difficiles de ce jeu: le saut en hauteur, le triple saut et le saut en longueur. Une fois de plus, il faudra posséder une bonne vitesse et bien choisir son angle de saut. A vous aussi de ne pas "mordre"!

**NEC
PC ENGINE**

**UN
NICOLAS
HULOT
DANS UN
MONDE
SE SLIME !**



- chaque niveau est très vaste.
- une grande différence entre les niveaux.



- la maniabilité est parfois mise en défaut.
- on a déjà vu plus beau que ce jeu.

SLIME WORLD

Dès que le slime touchera Scarface, il faudra aussitôt que celui-ci trouve un plan d'eau afin de se nettoyer! Certains objets vous permettront aussi de transformer une mare de slime en eau! Les cinéphiles trouveront certainement une ressemblance entre ce slime qui se propage et un certain slouch du film *Croopshow* de Romaro.



ce qui constituera le fond de votre richesse. Ces pierres disséminées partout, dans les six niveaux de ce jeu, seront votre objectif. Il en est aussi une variété de rouges. Ces dernières vous rendront invincible tant une poignée de secondes. Cependant, si vous tirez dessus par mégarde et qu'un état vous touche, vous serez tué aussitôt.



Les monstres eux-mêmes ne manqueront pas de vous explorer au visage lorsque vous les abattez. Tenez-vous à distance!

Prenez une blondinette avec des mensurations à faire pâlir Samantha Fox, un aventurier au visage balafré et un robot aussi laid que complètement étranger à l'aventure. Vous voyez l'équipe? Parfait. Réservez la fille pour les fins de niveau, le robot pour le dessin sur la boîte, mais gardez le baroudeur. Oui, oui, je sais, ne peut-on pas laisser le baroudeur pour les fins de niveau et conserver la soeur de Brigitte Nielsen? C'est comme ça. La vie est parfois dure et ingrate, et il suffit de regarder Sandrine Bonnaire pour en être intimement persuadé. Mais je reviens à notre aventurier. Cupide mais courageux, comme tout bon aventurier qui se respecte (les fans D&D et AD&D m'approuveront sans doute), ce brave homme, après avoir repéré une planète inconnue jusqu'alors, se décide à la visiter. On peut appeler cela la "visitation" mais la planète ne s'en appellera pas pour autant Marie. Voilà donc Scarface, on peut l'appeler ainsi, en route pour explorer des souterrains remplis de trésors, de richesses et de femmes! Ah non! La femme l'attend à l'extérieur! Preuve qu'elle n'est pas bête, car le héros de cette sombre affaire se retrouve dans le slime jusqu'au cou! Cela pour dire qu'il a pas mal d'ennuis. A vous de lui filer un coup de main pour trouver la sortie, dans des grottes immenses, peuplées de créatures (une quinzaine d'espèces) visqueuses!



Je n'étais déjà pas un fan de la version Megadrive (hormis à deux joueurs), et la version NEC ne proposant pas de véritables nouveautés, dur d'être emballé.

On passera sur les chapitres des graphismes et de la maniabilité qui sont toujours aussi décevants. L'atout de ce jeu est sans aucun doute la taille des niveaux. On ne voit pas tout du premier coup tant ils sont immenses! De plus, les situations, selon la mission choisie, savent varier, ce qui évite une trop grande monotonie. Slime World n'est pas un mauvais jeu, mais reste seulement moyen.

T.S.R.



EDITEUR : MICRO WORLD
GENRE : ACTION
MACHINE :
SUPER CD ROM2
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTES : 6
NOMBRE DE JOUEURS :
1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 09
SON : 15
TOTAL : 65%

65%

NEC

**C'EST
DUR DUR
D'ETRE
UN BEBE!**



De superbes animations comme celles-ci sont vraiment les bienvenues.



- Les décors très mignons.
- Les musiques et les sons.
- Les animations sont sympas.

- La maniabilité fait pitié.
- L'intérêt est pourri à mort.
- La réalisation est pauvre.

65%

BABY JOE

Si vous n'êtes pas trop dégueulasse et si vous avez un peu de temps libre en ce moment, je vous demande tout simplement de suivre ces quelques lignes. Baby Joe est un gentil bébé qui vient de se perdre dans la nature, car ses parents qui sont aussi soucieux de leur progéniture que de leur première chemise, ne s'en sont pas aperçus. Du coup, notre petit héros en couche-culotte courte doit se dépêtrer dans cette jungle d'adultes qui est pour lui d'une hostilité incroyable. Vous devez donc le conduire vers sa maison, et faire en sorte que rien de fâcheux ne lui arrive, car dans toute forêt, se trouvent des êtres très étranges. Par exemple, des guêpes, des vers, des fourmis et autres pièges champêtres dont je vous épargnerai l'énumération. Ce ne sera vraiment pas de tout repos! Heureusement, grâce à vos hochets que vous lancerez avec une assurance foudroyante, vous réussirez sûrement là où ses parents n'ont même pas essayé!



Des bonus en tout genre vous attendent. Ne vous faites pas prier pour les ramasser.



Des vers paissants essaieraient de vous harceler la route, mais vous puez tellement dans vos couches, qu'ils finissent bientôt par se tirer.



Pour un CD ROM, on peut raisonnablement dire que c'est un véritable honte! Rien n'est vraiment spectaculaire, que ce soit au niveau des graphismes, ou bien dans le domaine de l'animation trop lente à mon goût. Chaque fois que Baby Joe saute, on a l'impression qu'il est en état de pesanteur. Cela ne devient pas vraiment évident de contrôler tout ça. On ne s'amuse donc pas du tout, même si, a priori, cela paraît d'un bon principe. Sur micro, à la rigueur, on pouvait s'en accommoder mais là, ce n'est pas vraiment ça! Dommage!

TRAZOM

EDITEUR : LORICIEL
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
MACHINE : SUPER CD ROM 2
TAILLE CARTOUCHE : 16 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 10
SON : -
TOTAL : 65%

**NEC
PC ENGINE**

**LE JEU
DES
WEIGHT
WATCHERS !**

C'est en faisant des combinaisons de couleur sur les plateaux que vous obtiendrez des points. Il faut aussi savoir qu'une pile d'étoiles placée entre deux étoiles de même couleur disparaît instantanément. Attention aux renversements de situation!

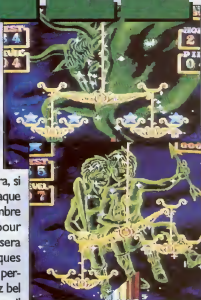


Une fois que la pile aura atteint le haut de l'écran, elle disparaîtra et, avec elle, toutes les autres étoiles présentes à l'écran. C'est ce que l'on appelle un bonus!



**STAR
MOBILE**

Certains diront que Star Mobile est un soft qui fait le poids. Peut-être est-ce parce que l'on y parle de balance! En effet, le principe de Star Mobile est de parvenir à faire tenir un certain nombre d'éléments dans une balance. En d'autres termes, en ajoutant des poids, il faut réussir à conserver un équilibre, même précaire. La balance étant à double balancier, les choses sont deux fois plus compliquées. Les étoiles apparaissant du haut de l'écran et ayant un poids de 1 à 5 (de Chantal Goya à Demis Roussos) doivent être rangées dans le plateau de votre choix. Pour que la balance ne soit pas en déséquilibre, il va falloir faire de rapides calculs! Vous pourrez aussi décider de détruire l'étoile qui viendra, si vous ne savez pas où la placer. Heureusement pour vous, vous aurez chaque fois droit à un certain nombre d'erreurs, à savoir que, pour un niveau donné, il vous sera permis de perdre quelques étoiles. Une fois la somme permise dépassée, vous aurez bel et bien perdu! Pour gagner, il faudra "simplement" placer un nombre d'étoiles donné dans la balance sans que rien ne chavire. Vous avez compris? Alors, relisez le passage une bonne dizaine de fois.



Tous les décors de Star Mobile seront constitués des signes du zodiaque. Pour changer de décor, il vous faudra franchir trois niveaux, ce qui, franchement, ne sera pas toujours évident.

• Un principe original.

• Les décors sont quelconques.
• Le jeu devient très vite répétitif.



Même s'il n'en a pas l'allure, ce jeu fait pourtant partie des Tétris Junior. D'un côté comme de l'autre, il faut faire un effort de logique en un laps temps extrêmement court. Si vous êtes amateur d'arcade, il y peu de chances, pour ne pas dire aucune, que ce jeu vous séduise. Comme tous les softs de ce genre, les graphismes ne brillent pas de beauté, ni même d'originalité. Seules, les musiques d'ambiance sont assez sympas, mais une fois encore, rien d'étonnant, nous sommes sur CD. Star Mobile s'adresse à un public plus âgé et certainement aussi à un public féminin. Si vous n'êtes ni l'un ni l'autre, laissez tomber.

T.S.R.



EDITEUR : NAXAT SOFT
GENRE : ACTION/REFLEXION
MACHINE : CD ROM 2
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 73%

73%



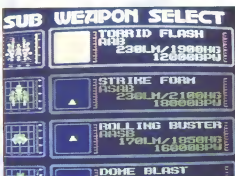
Shoot them up à scrolling vertical, ce Carnival '92 ne sera certainement pas une révolution. Heureusement, parce que si la révolution avait cette tête... ah!

- original dans son contexte.
- une animation solide.
- l'intérêt est difficile à saisir.
- ça fait cher du niveau.

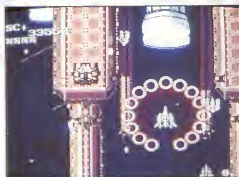
LE SHOOT THEM UP DE TOUS LES RECORDS!

SUMMER CARNIVAL '92

Le choix de votre vaisseau. Quatre différents modèles vous seront proposés. Le seul changement entre les modèles intervient au niveau de la mega arme. Pour le reste, rien ne change, sprite du vaisseau, vitesse ou encore maniabilité, c'est du pareil au même. Dégoûté, non?



Usage d'une mega arme. Là, j'ignore pourquoi mais je vous sens sceptique? C'est une arme comme une autre; pas particulièrement belle mais bougrement efficace. Et dans cette chasse aux points, on ne recherche pas autre chose.



Première hypothèse. Vous êtes un jeune japonais vivant en France, tombé dans une marmite d'intelligence pure étant petit et, par conséquent, dévorant Jopyad d'un oeil pétillant de malice et de sagacité. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, ce jeu pourrait bien vous tenter! Ne vous a-t-on pas déjà parlé de ce championnat durant lequel des joueurs s'affrontent autour d'un shoot them up (celui dont il est question ici) afin d'obtenir les meilleurs résultats? Eh bien, le voici! Spécialement créé pour que vous puissiez vous entraîner à domicile, entre votre Coca, votre pop corn et votre fidèle Rex, mâchouillant votre paire de pantoufles. On imagine sans peine la joie que vous procurera ce soft, même si la compétition est finie. Seconde hypothèse, vous êtes comme Olivier, Trazon, Destroy ou AHL -qui, pourtant, en connaissent des choses...- et moi, et cette compétition nipponne vous préoccupe autant que la correspondance intime de Simone de Beauvoir (et c'est peu dire!) Vous vous trouverez donc en face d'un shoot them up ne comportant qu'un unique niveau, selon la mission, et ayant l'originalité de n'être absolument pas original. Ah! Ah! Il fallait le faire! Tenez-vous de battre votre temps, car chaque partie est en temps limité, compétition oblige, ou bien votre score? De toute façon, dites-vous bien que vous voilà confronté à un shoot them up de compétition!



Comme Greg le mentionnait tout à l'heure avec raison, ce soft est sans doute excellent si on le prend dans son contexte. On imagine facilement les centaines de petits japonais, le jeu entre leurs mains tremblantes, espérant pouvoir s'entraîner paisiblement à la super compétition du coin. Ce qu'il faut aussi savoir, c'est que chez eux le prix du jeu est quatre fois inférieur au tarif habituellement pratiqué, ce qui n'est bien sûr pas le cas en France, vous pouvez en être certain. Seulement, vu de chez nous, dans notre France profonde, le jeu n'a guère d'intérêt. Un seul niveau d'un shoot them up bidon (il n'y a pas d'autres mots) pour au moins 400 francs. Bonjour l'arnaque!

T.S.R.



EDITEUR : NAXAT SOFT
GENRE : SHOOT THEM UP
MACHINE : SUPER CD ROM2
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAU : 1

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 51%





COMPUSTORE

GAMES



" Que l'astuce soit avec toi... "

SEGA MEGADRIVE

MEGA DRIVE + 1 MANETTE + SONIC
990 F

MEGA DRIVE + 2 MANETTES + SONIC
+ STREET OF RAGE
1 290 F

ACCESSOIRES

MANETTE PRO 2	1 49 F
COMPETITION PRO	1 89 F
ARCADE POWER STICK	3 49 F
2 MANETTES INFRA-ROUGE	3 49 F
ACTION REPLAY PRO	4 29 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE	79 F

* JEUX *

SONIC II ***	4 49 F
GODS **	4 49 F
BATMAN RETURN **	4 49 F
EA LEX ATTACK CROPPER ***	4 49 F
EA TWISTED FLIPPER ***	4 49 F
VIXEN 357 ***	4 79 F
JUNGLE HGH ***	4 79 F
MICKY AND DONALD ***	4 49 F
GLGQ ***	4 49 F
STREET OF RAGE 2 ***	4 49 F
YOUNG INDIANA JONES ***	4 49 F
POWER ATHLETE ***	4 49 F
NINJA GAIDEN *	3 95 F
AIR MENAGEMENT ***	4 49 F
GLOBAL GLADIATORS ***	4 49 F
AM. GLADIATORS ***	4 49 F
MUHAMMAD ALI ***	4 49 F
F 15 STRIKE EAGLE ***	4 49 F
STAR ODYSSEY ***	4 79 F
RIPKING BASEBALL ***	4 49 F
TEAMS. USA BASKETBALL ***	4 49 F
NBA CHALLENGE ***	4 19 F
NHL. PA HOCKEY 93 *	4 19 F
HUMANS **	4 49 F
ALIEN 3 *	4 19 F
SIMPSONS MUTANT *	3 99 F
SPLATTER HOUSE 2 *	4 19 F
CADASH *	4 19 F
EUROPEEN FOOTBALL CLUB *	4 29 F
MONACO GP 2 *	4 29 F
TERMINATOR *	3 99 F
DUNGEON & DRAGONS *	4 49 F
CHUCK ROCK *	3 95 F
TAZEMANIA *	3 89 F
SUPER HIGH IMPACT *	4 29 F
PHANTASY STAR 3 *	4 19 F
LEMMINGS **	4 29 F
DRAGON FURY *	4 29 F
CAPTAIN AMERICA **	4 29 F
GREEN DOG *	3 99 F
RAMPART **	4 29 F
AQUABATIC GAMES *	3 95 F
OLYMPIC GOLD *	3 95 F
DAVID-ROBINSON BASKETBALL *	3 99 F

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

SUPER NES (US) 60 Hertz 100 % plus RAPIDE FAMICOM

SUPER NES (USA) SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + périlol + 2 manettes + périlol
1 Jeu au choix selon disponibilité 1 090 F

1 590 F

Super Famicom SUPER FAMICOM
seule 1390 F 2 Joysticks + périlol + 1 Jeu imposé
1 690 F

LE SUPER GAME KEY
L'ADAPTATEUR UNIVERSEL : 1 49 F

Désormais vous pourrez jouer sur votre console française avec tous les jeux américains et japonais fonctionnant aussi avec les jeux à sauvegarde.
99F avec un jeu et Gratuit avec 2 jeux.

JOYSTICK DYNA ONE	99 F
Manette CAPCOM SPECIAL STREET II	690 F
COMPETITION PRO	190 F
ACTION REPLAY PRO	450 F
ASCH PAD	1 40 F
JB KING	490 F

* JEUX *

TERMINATOR 2 ARCADE	550 F
DRAGON QUEST V *** JAP	6 40 F
JAMES BOND Jr ** US	4 90 F
RETURN OF DOUBLE DRAGON ** JAP	4 90 F
DRAGON WARRIORS IV *** US	4 90 F
CAL RIPKEN Jr BASEBALL *** US	4 90 F
GODS** US	4 90 F
AXELAY US & JAP	4 90 F
FINAL FANTASY MYST QUEST ** US	4 90 F
STREET FIGHTER II* US & JAP	4 50 F
GOLDEN FIGHTER* JAP	4 90 F
TURTLE NINJA ** US	4 50 F
SUPER MARIO KART ** US	4 50 F
SPIDERMAN X.MAN *** US	5 50 F
WINGS 2 * JAP & US	4 90 F
GUN FORCE** US & JAP	4 90 F
AMAZING TENNIS *** US	5 50 F
BEST OF THE BEST *** US	4 90 F
SUER EDP* JAP	4 20 F
SOME BLAST MAN * JAP	4 20 F
TOP RACER	4 50 F
VOLLEY BALL TWIN ** JAP	4 90 F
PHALANX * US	4 90 F
ZELDA 3 * US	4 90 F
CONTRA 3* US & JA	4 50 F
NBA BASKET BALL ** US	4 90 F
PRINCE OF PERSIA * JAP	4 90 F
HOOK* US	4 90 F
SUPER PARODIUS * JAP	4 90 F
CASTLEVANIA 4 * US	4 50 F
GHULS N GHOST * JAP & US	4 50 F
SUPER ALESTE * US	4 90 F
AREA 88 * JAP (UN SQUADRON)	3 90 F
ADAMS FAMILY * JAP	4 90 F
WW F * JAP & US	4 90 F
ROBOCOP 3 * US	4 90 F
BART SIMPSON NIGHTMARE * US	4 90 F
KING OF THE MONSTER 5* US	4 50 F
SKY SIMPSON (WING 2) * JAP & US	4 90 F
AGURI SUZUKI * JAP	4 90 F

A PARAITRE SUR NOVEMBRE SANS DATE PRECISE:
ANOTHER WORLD. MYSTICAL QUEST. F 15 STRIKE EAGLE. BIRD FOR OCTOBER
BLUE BROTHER. BUSTER BROTHER. BEST OF THE BEST. BINGO CONNORS TENNIS
SUPER VALIS 4. ULTIMA PROPHET. DEATH VALLEY. SUPER STAR WARS. ETC...
D'UN TITRE SUR MENTRE OU PAR TEL.

3 6 1 5

COMPUSTORE

Commandez Vos Jeux & Consoles sur Minitel Informations & Nouveautés Rubrique NEWS

Gagnez des Bons d'achats Cadeaux
COMPUSTORE

en participant à notre Jeu Concours.

Happy Birthday

C'est le jour ou la veille de votre anniversaire? Compustore Games vous offre 10 % de remise sur vos achats de jeux vidéo (sauf consoles & accessoires) ! Il vous suffira simplement de nous présenter Une pièce d'identité à la caisse ou une photocopie pour la VPC. Offre valable du 1/11/92 au 30/11/92

NEOGEO

CONSOLE NEOGEO	2 490 F
- MANETTE	390 F
- MEMORY CARD	190 F
(*) SOUS RESERVE	
- NINJA COMMANDO	990 F
- MUTATION NATION	990 F
- FATAL FURY	990 F
- SOCCER BRAWL	990 F
- BASEBALL STAR 2	990 F
- KING OF THE MONSTER 2	1 490 F
- SENGOKU 2	1 490 F
- WORLD HEROES 87 Me	1 490 F
- ART OF FIGHTING 102 Me	1 490 F
- VIEW POINT	1 490 F
AUTRES TITRES APPELLEZ NOUS	

GAME GEAR

Game Gear + Sonic + Adapteur secteur + DONALD DUCK
1 390 F

Autres packs nous consulter

- Battery Pack	349 F
- Gear to Gear	99 F
- Loupe Gear	129 F
- Master Gear	149 F
- Car Adaptor	149 F
- Adapteur secteur	99 F

JEUX

SONIC 2 ***	279 F
SPIDERMAN*	269 F
WIMBLEDON *	269 F
KICK OFF*	269 F
OLYMPIC GOLD*	269 F
SENNA'S GP 2 *	269 F
BATMAN RETURNS**	279 F
ALIEN 3***	279 F
TERMINATOR***	269 F
PRINSE OF PERSIA**	289 F
DAVID ROBINSON ***	289 F
CHUCK ROCK **	269 F
TAZMANIA ***	269 F
S.SPACE INVADERS**	269 F
HUMANS**	249 F
RAMPART**	269 F
PRO BASEBALL ***	289 F
PHANTASY ZONE	
GAIDEN ***	289 F
LITTLE MERMAID***	289 F

(*) Déjà Sorti . (**) NEWS. (***) A PARAITRE

COMPUSTORE GAMES

BOUTIQUE & V P C

GAME BOY - SUPER NES - FAMILICOM

SEGA MEGADRIVE - GAME GEAR

LYNX - NEC - PC ENGINE - CD ROM 2

SNK - NEO GEO - CONSOLES & JEUX

COMBO - BORNE D'ARCADE - CARTE JAMMA

MEGA CD

SEGA Méga CD
1 990 F

FORMAT JAPONAIS

-RISE OF DRAGON	450 F
-WONDER DOG	450 F
-AFTER BURNER 3	450 F
-DARK WIZARD	450 F
-PRO BASEBALL LEAGUE	450 F
-NINJA FORCE	450 F
-BLAKE HOLE ASSAULTED	450 F
-SOLFACE	350 F
-HEAVY NOVA	350 F

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir le lundi de 10h30 à 19h30 et du mardi au samedi de 10h à 19h30 sans interruption. Métro & R.E.R JAVEL
Sortie Périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

CARTE JAMMA

COMMANDEZ OU RESERVEZ
VOS JEUX D'ARCADE

TARIF A PARTIR DE 1500 F
LISTE SUR DEMANDE

COMBO AV
2 990 F

BORNE D'ARCADE
ROYALE VIDEO
A PARTIR DE 8 990 F SANS JEU

QUELQUES INDICATIONS.

EN PAYANT PAR CARTE BANCAIRE OU CIBIQUE VOS COMMANDES SERONT TRAITÉES EN PRIORITE, PENSEZ V.

POUR QUE VOTRE COMMANDE SOIT VALIDE, VOTRE TELEPHONE EST OBLIGATOIRE.

AU MOMENT DE LA PARUTION DE CE JOURNAL IL EST POSSIBLE QUE CERTAINS TITRES OU PRODUITS NE SOIENT DISPONIBLES QU'EN COULEURS DE NOUS, BETA-ABR OU EN REPTILES MOMENTANE, VOUS VOUS RENDREZ COMPTES DE VOTRE COMPREHENSION.

TOUS NOS PRIX OU OFFRES SONT VALABLES PENDANT LA PERIODE DE DURÉE DU JOURNAL.

AVEC NOS REMERCEMENTS.

ADRESSE

43, Rue de la Convention
75015 Paris
Tel : 16 (1) 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30

Bon de Commande à Retourner à COMPUSTORE - 43, RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS.

CONSOLES ET JEUX	PRIX	PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE	SIGNATURE
FRAIS DE PORT (CONSOLE: 55 F / NEOGEO : 95 F)	20 F	Date d'expiration : _____	
TOTAL A PAYER	F	NOM ADRESSE CODE POSTAL VILLE Je jour sur : _____ Téléphone : _____	

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre remboursement (+ 35 F)
Mandat-lettre Pas de (CR) article moins de 200 F

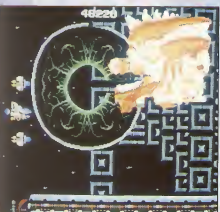
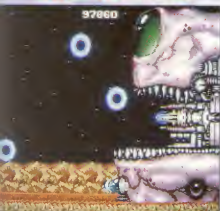
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

SEGA MDRIVE JAP - FB C.GEAR MEGA.CD
NINTENDO SP.L/FAMILICOM SP.L.NES SP.L.NINTENDO
NEC CORE.GRAF CD ROM 1

NEC

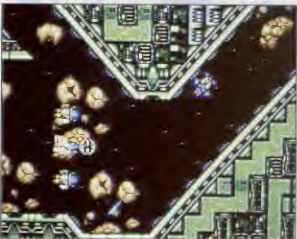
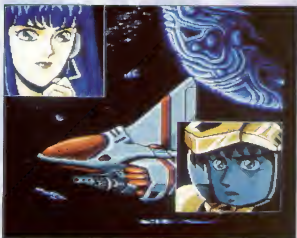
**DURE VIE
QUE
D'ETRE
UN
EXTRA-
TERRESTRE !**

C'est incroyable. Plus les boss sont énormes plus ils se laissent détruire facilement. Profitez bien de la photo, car en jeu, vous ne la verrez pas longtemps. A peine quelques secondes et elle disparaîtra de l'écran. La question est alors: pourquoi mettre un boss s'il ne sert à rien?



ZERO WING

Depuis que le monde est monde, c'est-à-dire depuis Space Invader, cela approximativement, il est une vérité cruelle: il ne fait pas bon être un extraterrestre, vérité difficilement supportable pour Françoise Sagan ou Sandrine Bonnaire, mais cela n'en demeure pas moins une vérité. Une fois encore, la preuve nous en est donnée. Toute cette sombre histoire tourne autour d'un complot, d'une attaque, d'une ultime tentative de défense et, sans cela il n'y aurait aucun charme, d'un massacre. Vous reconstituerez sans peine le scénario. Et puis, dites-vous que vous assistez là à une première! Le premier scénario interactif à faire soi-même! Avec la trame, et seulement elle, il faudra deviner la suite! Shoot them up à scrolling horizontal, Zero Wing vous fera découvrir des endroits complètement dingues, où abondent les bipèdes, tripèdes et "zéro-pèdes" (pour les vaisseaux) extraterrestres. Je ne vous dresserai pas un tableau des opérations à venir, tout se résumant en deux mots: avancer et tirer.



Nombre de passages vous demanderont de la précision. Tout comme un Rayzander III, il faudra parfois passer dans des conduits extrêmement étroits. De ces conduits, arriveront bien sûr une foule d'ennemis. Bien sûr, sinon, ce ne serait pas drôle.

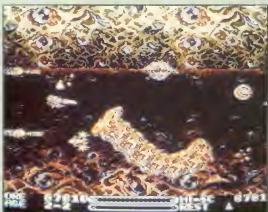
68%

FACE TO FACE

ZERO WING CONTRE RAYXANBER III

Premier point à l'avantage de Zero Wing, les couleurs. On ne pou-

vait pas dire de Rayxanber que les couleurs étaient merveilleuses. Second point: les musiques. Bien qu'en grande partie, il s'agisse là d'une affaire de goût, il semble pourtant que Zero Wing offre des musiques un peu plus riches et travaillées. Côté sons, par contre, c'est la grande déception d'un côté comme de l'autre. Les deux softs sont aussi maniables l'un que l'autre, mais Zero Wing est bien plus difficile que Rayxanber III, ce dernier se finissant à grande vitesse. Une victoire pour Zero Wing qui ne soulève cependant pas l'enthousiasme le plus total.

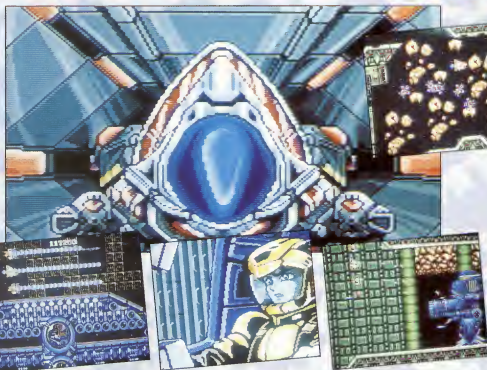


Welcome in the Jungle! Zero Wing, c'est aussi un shoot them up dans des décors en pleine nature! Finis les grands espaces interstellaires. C'est certainement moins bouou que les niveaux d'un GOT, mais c'est aussi loin d'être laid.



MASSACRE AUX... EUH... BEN... AUX TRUCS?

La tradition reste fidèle à elle-même. On nous concocte un petit shoot them up et hop! On nous met gracieusement trois armes différentes. Face à d'autres shoot them up un peu plus ambitieux, trois armes, c'est léger. Remarquez bien que même l'excellent Gate Of Thunder n'en offre pas plus. Pour ne pas changer non plus, ces armes seraient utilisables à divers niveaux de puissance.



• Un bon niveau de difficulté (surmontable).



• On ne fait pas dans la nouveauté.



Zero Wing, lors de sa sortie sur Megadrive, il y a déjà quelque temps maintenant, était certainement excellent; mais entre temps, les choses ont évolué et l'on a découvert Gate Of Thunder dont l'on attend la suite: Winds Of Thunder. Cela pour dire que même si Zero Wing est un excellent soft en soi, il arrive sur une console où la concurrence fait rage. En fait, il existe bien mieux que Zero Wing sur CD Nac. Le jeu ne souffre pourtant pas de défauts majeurs. L'animation n'a rien à se reprocher, les graphismes sont plutôt sympas et les musiques bonnes, mais il manque le petit quelque chose qui distingue le jeu moyen du grand nom.

TSR



Connu par les possesseurs de Megadrive, Zero Wing se déroule exactement de la même manière. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal se place dans une bonne moyenne de jeu de tir sur cette bécane. Certes, nous ne sommes pas là en face d'une tière comme Gates Of Thunder qui nous avait tant éclatés, mais sa réalisation d'ensemble reste tout à fait correcte. Si les armes ne sont pas, à mon goût, suffisamment nombreuses, l'action, une fois plangé au cœur des combats, aura de quoi vous ravir. L'ensemble bouge de fort belle manière, même si parfois l'on peut trouver ça un peu lent. Un bon Shoot'Em Up, sans plus.

J'm DESTROY



EDITEUR : NAXAT SOFT
MACHINE : CD ROM 2 NEC
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 68%

NEC

SHAPESHIFTER, À FOND LA FORME!



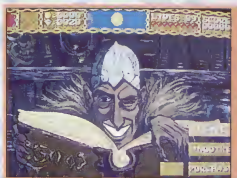
PEITTE BÊTE DEVIENDRA...

Décidément, il y a des gens qui aiment les araignées! En voilà encore, et de toutes les tailles. La plus grosse du lot vaicuse, vous pourrez envisager d'aller faire un tour à droite du village. Quel pied de fritter des araignées!

87%



En quelques images, l'histoire de toute cette histoire. Pour ce qui est du fin mot de tout cela, il faudra être patient car la suite arrivera d'une façon. Et puis, ce n'est peut-être pas ce fin mot, ce n'est pas fin. Mais de revenir sur ce n'est pas un gros mot, si ça va.



SHA

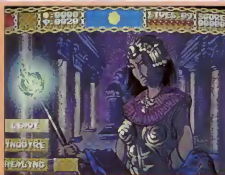
Extrait des chroniques d'Anator le Mage Blanc. Livre VII, chapitre 23.

« C'était à une époque où le royaume de notre bon roi prospérait. On y vivait alors en paix. Les chasseurs noirs de T'Zigors partaient au nord pour la grande chasse, alors que les steppes se remplissaient peu à peu des nomades de Klarg. Dans ces temps, on avait pour coutume de penser que jamais les choses ne pourraient évoluer dans le mauvais sens; cette façon de voir fut bien mal récompensée. Les Trois frères magiciens sortirent alors du chaos, du néant, avec des pouvoirs colossaux défiant toute imagination. Il suffit de trois jours et trois nuits au trio impie pour qu'il ne reste du royaume qu'un vaste champ de ruines. Partout, ce ne fut que dévastation, famine, peur et la peste ne tarda pas à faire son apparition, transformant le pire des cauchemars en un éternel et abominable enfer. C'est à cette époque que fut rédigée la plus étrange des prophéties. Aujourd'hui encore, cinquante ans après les événements que je vous relate, je ne cesse de m'interroger sur sa nature. Était-ce là l'ultime don des dieux? Notre sort, si misérable, avait-il été jusqu'à toucher la divine pitié? Ce qui est certain, c'est que l'étranger arriva. D'abord homme, puis panthère, requin... et je ne sais trop encore! Un vent de panique l'accompagnait, la crainte de quelque démon s'était réveillée; mais lui, dans un total désintéressement, poursuivit sa quête vers la lumière. Jamais il n'y eut, de mémoire d'homme, d'aussi grand héros. Les dieux eux-mêmes durent être étonnés; mais ceci est une autre histoire. »

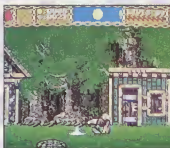
Zéon sur un coup de main. L'une des trois armes disponibles dans les premiers temps de la partie. Vous pourrez aussi avoir le hache, ou bien encore, l'arc.



Transformé en panthère, l'une des premières transformations du jeu, les autres arrivant par la suite, vous serez aussi agile et rapide que le meilleur des félins. Ne rentrez surtout pas au village sous cette forme, vous seriez tout de suite mis à mort!



Dans votre village d'origine, il vous sera possible de faire la tour des boutiques. Chaque fois, vous pourrez aussi faire un brin de causette avec le commerçant. La blague, c'est que toute votre discussion sera en japonais. En d'autres termes, il y aura environ dix personnes en France qui, en achetant ce jeu, le comprendront de tout ou tout. Lors de certaines rencontres, vous dialoguerez aussi et impossible d'échapper au passage. Souvenez-vous ce que signifie attendre deux minutes sans rien faire dans un jeu d'action?



Nos amis chiens trouveront sans doute que notre jeune héros présente une attitude des plus douteuses. Je vous rassure de suite, il est question, ici, d'un doigt de pied bas et pas autre chose. Ouf ! On a eu peur!

SHAPESHIFTER

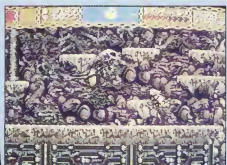
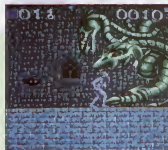


Une fois cette "chose" mise à mort, servira de la première transformation.



SHAPESHIFTER CONTRE SHADOW OF THE BEAST

Dur de rencontrer Shadow Of the Beast autour d'un challenge. La meilleure version d'un jeu qui a fait ses preuves contre Shapeshifter. Les deux jeux sont pareillement animés, c'est-à-dire que l'on ne peut vraiment pas se plaindre. Pour ce qui est des musiques laser, les sonorités médiévales de Shapeshifter sont pourtant les bienvenues. SOTB l'emporte au niveau de la maniabilité qui n'est pas, chez Shapeshifter, toujours un modèle du genre. Shapeshifter arrive alors peut-être second, mais c'est indéniablement à quelques dixièmes de point de Shadow Of the beast.



Rencontres avec des créatures très "lovecraftiennes" ! Non, non, arrêtez, ce n'est vraiment pas gentil pour Sandrine Bonnaire!



- Des musiques très bien vues.
- Rien à redire sur l'animation.
- Le design des monstres est exceptionnel.



- La maniabilité, aïe dans les combats.
- Beaucoup de discours en japonais.



Sous les apparences d'un jeu de rôle, Shapeshifter est, en réalité, un jeu d'action comme on les aime. Très proche en fait de Dark Legend, vous dirigez un guerrier solitaire qui devra se dépatouiller de la dizaine de corbeaux qui lui gerbent dessus. Si les décors sont assez bons, les couleurs bien choisies, l'ambiance du jeu est, elle aussi, tout à fait superbe. Le héros répond bien aux ordres que vous lui insufflez par la bialis joyypad, bref c'est bon.

Doté d'une bande sonore, elle aussi superbe, pétant dans tous les sens, Shapeshifter est une bonne surprise que l'on n'attendait pas.

J'm DESTROY 😊



Lorsque l'on joue à Shapeshifter, on ne regrette qu'une seule chose: ne pas comprendre les nombreux dialogues entre les personnages. Ce jeu d'action/aventure devient, par conséquent, plus un jeu d'action qu'autre chose. L'aventure est assez limitée pour les non-"japonisants". En ce qui concerne la réalisation, il convient de signaler la qualité des musiques aux accents de musiques médiévales, qui concourent à donner une ambiance très bonne à ce jeu. Autre facteur d'ambiance, l'allure des créatures rencontrées en général. Rien de commun, et pourtant rien de laid.

On se croirait chez HPL. Même si le japonais et vous ça fait deux, Shapeshifter devrait pouvoir vous convenir.

T.S.R. 😊

EDITEUR : ICOM/
VICTOR MUSICAL IND.
MACHINE : CD ROM 2
GENRE : ACTION/AVENTURE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1 SAUVEGARDE
TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 11
SON : 16
TOTAL : 87%

LYNX



- La gestion de la 3D.
- Le maniement de l'hélicoptère.
- Les différentes campagnes.
- Beaucoup d'options.



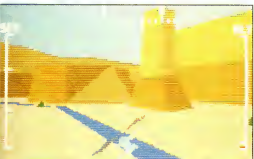
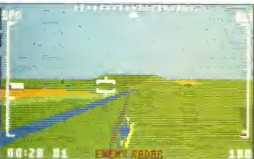
- Les sons.
- Ça ne vous remue pas assez les tripes !

**ET UN
MISSILE
QUI VOLE,
UN !**

STEEL TALONS

Le but de ce jeu est le plus simple qu'il vous sera donné d'avoir dans toute votre vie ludique. Effectivement, vous devez tout détruire sur votre passage, même votre maison, même votre chien, même votre Ouglet's personnel, et même son cerveau. Euh, non, pas ce dernier parce qu'aux dernières nouvelles, il ne l'aurait toujours pas trouvé! En tout cas, votre mission, ou plutôt vos missions, sont simples car déjà bien expliquées au départ du programme. Une voix digitalisée (je n'ai pas tout compris mais c'était une bonne initiative!) vous reçoit et vous invite à choisir parmi deux campagnes, ou à vous entraîner sur une partie de la carte.

Durant ce "training", vous devrez passer sous de faux ponts tout en tirant sur des cibles fixes ou mobiles, tout cela en un minimum de temps, bien sûr! En ce qui concerne les campagnes, deux seulement au départ, vous aurez une mission précise à accomplir: destruction de tanks, de réservoirs ou autres. Pour effectuer ce carnage, 3 sortes d'armes: le missile guidé électro-thermiquement, le rocket ultra-puissant et enfin, la mitrailleuse.



Après Blue Lightning et War Birds, encore une autre simulation de vol sur Lynx. Steel Talons peut nous accrocher d'entrée grâce à ses nombreuses options telles que la vue globale de la carte, le radar qui matérialise votre future cible, ou encore, une vue du cockpit qui tranche avec celle de la vue arrière de votre appareil. Cependant, on a un peu l'impression de s'endormir car les ennemis me semblent aussi peu enclins à combattre que les hommes de Saddam Hussein à l'époque! C'est simple, je ne me suis jamais fait flinguer! D'autre part, votre engin n'est pas vraiment évident à repérer dans tout ce paysage qui semble le camoufler.

TRAZOM

EDITEUR : TENGEN
GENRE : SIMULATION DE VOL
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 11
TOTAL : 71%

71%

LYNX

RETOUR POUR UN COMBAT ULTIME !

Il y a de cela 200 ans, le jeune guerrier Hiro que vous allez bientôt devoir incarner, avait combattu et vaincu le diabolique ninja Havoc. Ce dernier n'avait pour seul intérêt que de semer la misère et le chaos partout où il allait. Pourtant, il a survécu au combat, et a alors juré votre perte. C'est ainsi qu'il alla se ressourcer et surtout soigner ses multiples blessures que vous veniez de lui infliger, dans ce duel qui restera comme l'un des plus grands combats de toute les temps ! Parce qu'il avait le désir fou de vous rencontrer à nouveau, il fit en sorte que vous restiez en vie durant 200 longues années. Tout ça dans le seul but de vous affronter et de vous mettre une raclée inoubliable, et pour régner enfin sur un monde pleins de larbins à ses pieds plats. (Il a pas fait l'armée le veinard !). C'est pourquoi il vous a offert une cure de jouvence qui vous a permis de rester jeune durant si longtemps. Vous allez donc devoir courir une nouvelle fois contre la mort, en affrontant ses multiples sbires. Vous n'êtes pas au bout de vos peines !

85%

Ce n'est pas encore Noël, mais l'on s'agit que certains ont envie de vous faire des cadeaux que vous ne désirez pas vraiment. Ce monstre de fin de niveau ne vous résistera pas très longtemps si vous avez la tactique!



SWITCHBLADE II



Un par un de platos-formes, comme vous pouvez le voir. En bas à gauche, remplacez votre jauge de munitions et, en bas à droite, celle de votre énergie. En haut, l'argent que vous aurez récolté, en dollars. Pour information, à l'heure où j'écris, sachez qu'il vaut 5,15 francs à l'échange entre banques!

Chaque fois que vous verrez une sortie de porte, ce ne sera pas la sortie de secours, mais bel et bien l'entrée d'un magasin où vous pourrez vous servir, moyennant quelques thunes que vous aurez récupérés sur les ennemis. Des armes, de l'énergie et même des informations sur les tactiques à connaître, vous seront délivrées ici.

- Les graphismes sont d'un bon niveau.
- La maniabilité du personnage est très bonne.
- Le côté arcade/aventure est intéressant les sous-niveaux.

- L'absence notoire de musiques.



Atari nous a sorti là un bon petit jeu, mais sans tomber dans l'extrême folie. L'intérêt est cependant assez grand, car à chaque partie l'on progresse, et à chaque fois on a envie d'aller plus loin. C'est bon signe, non? En outre, le petit côté aventure du style Je récolte des armes indispensables à ma survie, ou encore du genre j'essaye de trouver la bonne porte avant de me faire lasser, est vraiment la bienvenue. Je crois que par rapport à Batman Returns, il tient largement le coup.

TRAZOM



EDITEUR : ATARI
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 85%



**SUPER
NINTENDO**

**VOUS
N'AURIEZ
PAS VU
DAPHNÉ?**



DRAGON'S LAIR

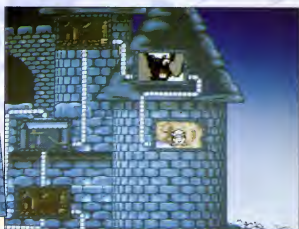
On l'appelle Dirk le Téméraire pour lui faire plaisir car ce n'est pas spécialement le meilleur combattant du pays. Pour une fois, un héros de jeu vidéo n'est pas présenté comme le sauveur de l'humanité ou un maître dans le maniement des armes. Il est rare de voir Dirk se battre avec son épée, il préfère draguer en ville plutôt que d'aller sur les champs de batailles. Mais voilà qu'un beau jour, la Princesse Daphné se fait enlever par les hommes de main de Mordroc. Jetée dans le château de Mordroc, elle ne peut qu'attendre qu'un gentil combattant de l'impossible vienne la délivrer des griffes de Mordroc. Dirk, apprenant la nouvelle, se dit qu'il ferait bien de faire un petit effort: une fois dans sa vie, l'occasion quoi! Etant fou amoureux de la Princesse, il sort sa vieille épée qui lui avait servi lors de son service militaire. Il va se remettre au combat car si quelqu'un, dans le royaume, doit délivrer Daphné, c'est bien lui! Voilà donc notre nouvel héros, parti barouder dans des lieux plutôt hostiles. Les niveaux sont symbolisés par de petites cases qui apparaissent sur le château. Chaque fois qu'un niveau est passé, un chemin en pointillé apparaît jusqu'à une nouvelle case. Plus vous avancez dans le jeu, plus le réseau de cases grandit. Il est possible de revenir en arrière pour trouver d'autres sorties dans un niveau. En effet, vous retombez sur des cases déjà passées à certains moments. Les niveaux représentant des lieux variés comme les ramparts du château, les douves, les extérieurs, le donjon, etc... Dirk peut lancer des projectiles (quantité illimitée) et donner des coups d'épée. Il saute,

court, se baisse et glisse! Eh oui! L'inertie de Dirk vous

posera quelques problèmes lors de certains passages.

Car tout est conçu comme un cartoon dans Dragon's Lair. Le héros étant un peu gauche, il faut bien le contrôler! Ne possédant qu'une vie, il peut quand même récupérer des items de santé, des boucliers, tout au long du jeu (maximum porté: quatre boucliers, à zéro c'est la mort). Le scrolling est multidirectionnel car Dirk peut grimper aux cordes, sauter dans le vide, monter des escaliers, nager dans l'eau, etc....

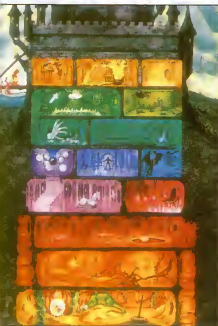
95%



LE RESEAU DE DRAGON'S LAIR

Chaque fois que vous passez un niveau symbolisé par une case du château, vous guidez une petite tête de Dirk avec des pieds vers la case suivante ou la précédente. Il est en effet possible de revenir sur ses pas.

N'S LAIR



DRAGON'S LAIR EN ARCADE

Dragon's Lair n'est pas un jeu actuel. Cela fait plusieurs années qu'il est apparu en salles d'arcade pour une première à l'époque puisqu'il s'agissait du premier jeu dont le support était le CD vidéo. L'intrigue était exactement la même que dans le jeu sur Super Nintendo mais les scènes se déroulaient en 3D et avec des graphismes de dessin animé. Grâce au support laser, les développeurs avaient pu inclure un nombre incroyable d'animations folles! Le jeu n'était pas d'un intérêt ludique énorme puisqu'il ne s'agissait pas de guider Dirk à 100 % comme dans tout jeu d'action mais simplement d'appuyer sur le bon bouton au bon moment pour lui donner un ordre prédéfini. Bien sûr, le jeu

était considéré comme interactif puisque vous interveniez sur le cours de l'histoire, mais ce n'était pas vraiment le pied ludique. Par contre, graphiquement et techniquement, tout le monde bavait et bave encore! Aujourd'hui, les versions ont été déclinées sur micros (Dragon's Lair II attendu pour bientôt tout comme en arcade, un supplément à Dragon's Lair appelé Singe's Castle, Space Ace, Space Ace II, tous basés sur le même principe) et l'on a vu dernièrement des conversions NES et Game Boy du jeu devenu du coup un jeu d'action en vue de profil.

Et voilà, un petit saut au-dessus de cette explosion et vous ne perdrez pas un bouclier de vie. En bas, à gauche, se trouve votre collection de boucliers (maximum autorisé: 4). A chaque contact avec un ennemi, vous perdez un bouclier et à zéro, c'est la vie que vous perdez (vous ne pouvez être tué au départ)! Heureusement, vous pouvez récolter ces boucliers un peu partout comme sur ce cliché à côté de l'explosion.



Panique à bord! Le serpent est un colosse et Dirk n'a pas peur de tout comme vous pouvez le voir sur ce cliché!

- Des graphismes tellement beaux et fins que l'on se croirait dans un dessin animé.
- Une bande son renversante.
- Pas de problème d'animation, ralentissements: connaît pas!
- Des sprites partout!

- Une difficulté mal dosée, le jeu est bien trop difficile à terminer, même pour les héros!
- Un système de mot de passe super chiant!
- C'est tout!



FACE FACE

DRAGON'S LAIR CONTRE CASTLEVANIA IV

Un face à face difficile à réaliser puisque Dragon's Lair est assez original dans son déroulement. Il possède, par contre, de nombreux points communs avec des jeux existants, comme par exemple Castlevania IV. Dans les deux jeux, on ne sait plus très bien si l'on joue à un beat-them-up, un jeu de plates-formes ou de tir car tous les genres sont un peu mélangés. Par contre, ce qui est sûr, c'est que l'on joue à un sacré jeu d'action! Dragon's Lair est beaucoup plus beau et fluide que Castlevania IV (ce n'est pas la même génération de jeux Super Famicom) et moins bourrin puisqu'il faut réfléchir un peu plus, un tout petit peu, ne vous inquiétez pas les mecs! Par contre, je préfère encore et toujours jouer à Castlevania IV pour sa difficulté bien mieux dosée et son charme, question de goût.



Les items qui flottent à 20 cm du sol cachent des bonus. Pour pouvoir prendre ces bonus, il faut briser les items à l'épée. Vous pourrez ainsi récolter des pièces (si vous possédez 25 pièces, vous accéderez au bonus-stage à la fin du niveau), des boucliers, des coeurs (vies en plus) et du temps. Les armes du jet sont aussi à récupérer.



Dans les niveaux aquatiques, Dirk peut se mouvoir (avec une grande inertie, attention!) dans une bulle d'air.



Un hrouffler à couper au couteau. C'est d'ailleurs ce que fait Dirk qui prend toujours tout au mot!

Un coup d'épée qui fait s'illuminer la brume ambiante.



Dirk peut jeter des couteaux mais son arme préférée est l'épée (ou la hache selon ce qu'il porte). La tête du dragon vort qui tenta une attaque va l'apprendre à ses dépens!



Voilà ce qui vous arrive quand votre dernier bouclier est utilisé, direction l'ossuaire!



Un mode étrange peuplé de créatures bizarres, et pas de Daphné à l'horizon, dur!, dur!



Inspiré par le jeu d'arcade en laser disc, cette conversion sur Super Nintendo est extraordinaire. Dirk, le héros, est grand et bouge remarquablement. Même si, au départ, on a quelques difficultés à réellement parfaitement le diriger, après quelques minutes, on s'éclate comme une bête sauvage au firmament. Armé de votre épée, vous prenez un énorme plaisir à griller sur place les serpents qui émergent des trappes, à pulvériser les dinosaures géants qui tournent dans tous les sens. Si l'intérêt de Dragon's Lair est génial, la réalisation est, elle aussi, somptueuse. Les graphismes sont à tomber par terre; de plus, au cours de certains niveaux, les effets de transparence sont sublimes, ou sublimissimes (vous avez le choix). Utilisant les capacités de la Super Nintendo, ce titre d'Elite est un véritable bijou.

JM DESTROY



La Super Nintendo (pour Super Famicom pour les imports japonais) conviendra à me rendre vraiment fou: après la vague Prince of Persia, Turtle IV, Super Parodius et Super Aléste des grandes vacances, on a eu une rentrée folle avec les Mario Kart, Adams Family et autre Axel et ça continue avec Dragon's Lair et Magical Quest ce mois-ci et Super Star Wars pour le mois prochain. Jusqu'où iront-ils? Dragon's Lair est sublime techniquement, on s'y croirait vraiment, le top du jeu d'arcade! Quelques petits défauts font que ce jeu n'atteint pas le maximum de note, je pense par exemple à la trop grande difficulté mais il reste d'un excellent niveau de jouabilité. Son intérêt est à souligner car il ne s'agit pas seulement de fonder tête baissée, il faut aussi réfléchir un peu quant à son chemin et aux pièges qui vous guettent. Le parfum de jeu de plates-formes plane à tout moment malgré le fait que le personnage se serve beaucoup de son épée. Un super jeu à tout point de vue et un vrai challenge.

OLIVIER



EDITEUR : ELITE
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : MOT DE PASSE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17
TOTAL : 95%

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES

ET AUSSI

LES JEUX
ATARI
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES

SEGA

MEGA-CD 2990 F jeu offert
MEGADRIVE
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR - SONIC

+ ADAPTEUR SECTEUR

LES JEUX:

SONIC - QUACKSHOT
KID CHAMELEON - TOKI - ROBOCO
ALISA DRAGON - EA HOCKEY
JOHN MADDEN II - CRUDE BUSTER
JORDAN VS BIRD - TERMINATOR
CHUCK ROCK - TAZMANIA - SPEEDBALL 2
DAVID ROBINSON
ARCH RIVALS (ARCADE BASKETBALL)
SUPER DUDGE BALL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
EUROPEAN CLUB SOCCER
BULLS VS LAKERS
SPLATTER HOUSE II - SHINING FORCE
GRAND SLAM
AGASSI TENNIS - OLYMPIC GOLD
MONACO G.P. 2
WONDERBOYS - ALIEN 3 - DRAGON FURY
DUNGEONS & DRAGONS - TWINKLE TALE
GREENDOGS - BART SIMPSON
ATOMIC RUNNER
SUPER HIGHT IMPACT
TALMITS ADVENTURE

WONDERBOYS - ALIEN 3 - DRAGON FURY

DUNGEONS & DRAGONS - TWINKLE TALE

GREENDOGS - BART SIMPSON

ATOMIC RUNNER

SUPER HIGHT IMPACT

TALMITS ADVENTURE

CD:

PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR

AFTER BURNER 3 - THUNDER FORCE

THUNDERSTORM FX

WONDER DOG

GG:

AERIAL ASSAULT - SPIDERMAN

WIMBLEDON - WONDERBOY 5

MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS - TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente

LME Centre Commercial C+C

RN19 - 94380

BONNEUIL S/MARNE

TÉL : 43 77 41 13

7 jours / 7

SNK

Modèle 50/60 Htz
Guillemot

NEO-GEO 2490f
+ Magician lard 2990f

LES JEUX:

FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL
ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II
TRASH RALLY - SENGOKU II
KING OF THE MONSTERS II
ANDRO DUNOS - WORLD HEROES
ART OF FIGHTING - JOY JOY KID
LEAGUE BOWLING
SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER - IIP
VIEW OF POINT

GAME BOY 690 F

LES JEUX:

HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN III)
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL
RIBBLE SAVER II - GOEMON FIGHT
DOWN TOWN ATHLETICS
RANMA 1/2 - BARCELONA '92'
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND
HOME ALONE - CROCODILE TAILS
ADAMS FAMILY - BART SIMPSONS
MEGAMAN 2 - MONOPOLY
NINJA BOY - MARIO LAND 2
WWF 2 - TINY TOONS

OPERATION CONSOLES
SUPER NES
AMERICAINES
990F TTC*

+1 manette 1 alimentation

1 cable péritel

A PARTIR DU

1ER OCTOBRE 1992

* Dans la limite

des stocks disponibles

NINTENDO

SUPER FAMICOM

1 jeu au choix + 2 manettes

1 alimentation + 1 péritel

(GARANTIE 1 AN)

LES JEUX:

SOUL BLADER - ZELDA III
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CLIP SOCCER - SUPER TENNIS
MAGIC SWORD - DYNOWARS (DINOSAURS)
BART NIGHTMARE (SIMPSONS)
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING
ULTIMATE FOOTBALL
SUPER LEAGUE BOWLING
HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER
KING OF THE MONSTERS - SYVALION - BLAZÉON
SUPER ALESTE - PARODIUS
PRINCE OF PERSIA - STREET FIGHTER II
TORTUES NINJA IV - BATTLETOADS
ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE
BILL LAMBEERS (BASKET BALL) - SUPER MARIO KART
AXEIE - OLIVER & TOM - SUPER PANG
COMBAT TRIBE - DRAGONS' LAIR
AMERICAN GLADIATOR - PHALANX

LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING
CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTOR
SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au **44 93 05 16**

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

MICROGAME

PC ENGINE :

COTÉ JEU L'HIVER S'ANNONCE TRES CHAUD...

Avec des Hits futurs



FALCON

La 1ère
Simulation
3D sur
console.



**SHERLOCK
HOLMES**

1er jeu
d'aventure
interactif
sur CD



PC KID III.

Celui
qu'on
attendait
tous...

Des titres canons de 149*F à 199*F

POMPING WORLD



Agréable et surprenant voyage à travers le monde mais attention à certaines boales...

RABIO LEPUS



Devenez le lapin le plus rapide pour sauver le roi d'Honey Land.

SALAMANDER



Dans la lignée de Gradius Un superbe shoot'em up.

PARASOL STAR II



Des décors très colorés pour le monde de Bubble Bobble qui se protège toujours de son parapluie.

DORAMON NOBITA



Le chat Doramon sauvera-t-il ses amis perdus dans les pages d'un livre et agressés par les nombreuses illustrations...Délicieux !

POWER ELEVEN



Un superbe foot où les joueurs ont un niveau d'hyper-énergie !!! N'hésitez pas !

Et **5** packs géniaux de 219 F* à 499 F*...

219 F*

CYBER CORE



Survol de paysages préhistoriques pour un shoot exceptionnel, scrolling vertical et latéral.

GOMOLA SPEED



Gros ver de terre, vous devez parcourir un labyrinthe parsemé d'obstacles et d'ennemis. Terrifiant !

KLAX



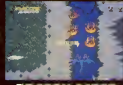
Pas si facile de faire un Klax ! Il vous faudra construire sans relâche. Mais vous aimerez !

FOU

**PC ENGINE
COLLECTION**

499 F*

DRAGON SPIRIT



Huit mondes sauvages à découvrir. Méfiance, même les arbres peuvent vous poursuivre !

DRAGON SABER



La suite de dragon Spirit ne déçoit pas et les ennemis sont coriaces... Ce shoot-them-up peut se jouer à deux.

DRAGON EGG



Récoutez de l'argent et faites du dragon votre meilleur allié pour combattre vos ennemis.

LE NEC PLUS ULTRA



Baisse des prix sur la célèbre PC ENGINE GT, "la rolls des portables"

INCROYABLE

CONSOLE PORTABLE
16 BITS,
256 COULEURS

~~2490 F*~~ **1490 F*!**
GT + 1 JEU

Sciences et Vie High-Tech :
"La GT est de loin, l'appareil que nous avons le plus apprécié, ses qualités techniques la classant très largement au dessus des autres"

Player One :

"La GT reste la star des consoles portables. La plus belle...Bref, la plus classe."

DELIRANT



La PC ENGINE DUO, n'hésite pas à faire le saut et réussit sa descente !

~~3790 F*~~ **2190 F*!**
DUO + UN JEU SCD 2490 F*
PLUS DE 50 TITRES DISPONIBLES...

CONSOLE CARTOUCHE + CD-ROM
LECTEUR DE CARTOUCHES 8/16 BITS
LECTEUR CD-ROM NEC 3.0
LECTEUR DE CD AUDIO

EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

* PRIX PUBLIC GENERALEMENT CONSTATE



IMPORTE
PAR
SODIPENG

SODIPENG
3615



**HEY
LES MECS !
Y A
RAMBO !**

GUNFORCE



Une situation délicate comme c'est souvent le cas dans le jeu. Si vous vous relevez, vous vous ferez happer par le tir continu du fusil mitrailleur et si vous sautez sur le sol, vous vous ferez écraser par la jeep. En plus, le soldat sur la jeep peut aussi vous tirer dessus !



Le meilleur moyen est de piquer la jeep et de buter tout le monde avec ! C'est bourrin mais ça marche ! Il suffit pour cela de se débarrasser du pilote et de sauter sur le véhicule.

C'était il y a bien longtemps, dans une petite région du Vietnam, Danang ! Je marchais en tête de Peloton dans la nuit humide et moite de la forêt épaisse. Des sangues lacéraient mes bras velus et mon paquet de Lucky Strike glissait sans cesse sur mon casque lourd, ce qui était hyper énervant ! Soudain, j'aperçus dans la pénombre un petit groupe de viets, ah les vaches ! Ils étaient en train de se taper des nems avec du riz cantonnais alors que je n'avais pas mangé depuis des jours, voire même des semaines, j'exagère à peine ! Je fis les signes nécessaires dans ces cas là pour prévenir mes petits camarades qui étaient censés me suivre. Quelle ne fut pas ma surprise quand je me rendis compte que je n'étais suivi que par un moustique, vietnamien en plus ! Surpris par une telle lâcheté (moi, héros musclé et sans peur), je trébuchai sur un piège qui alerta les viets en contrebass. C'était la fin des haricots, l'horreur absolue ! Les viets allaient me capturer, me faire avouer et je n'aurais plus qu'à m'acheter un singe et aller jouer avec tellement ce serait la honte ! Ainsi parle le créateur de Gunforce quand il se rappelle les moments douloureux qui lui ont inspiré le jeu Super Famicom. Vous pouvez imaginer le genre de jeu qu'il a conçu, le genre de truc très zen et à tendance new-âge ! Du concentré de poésie en fait ! Vous contrôlez Robert la Masse (surnom que lui donnent ses copains de régiment), un soldat du futur, fantasme de son état. Parachuté en pleine zone hostile, il doit se dépatouiller en shootant le premier qui lui tombe sous la main, lui voler ses munitions et continuer son chemin sur les traces de l'ennemi. Avec un peu de doigté, il pourra aussi piquer des motos, des jeeps et un hélico, allez hop ! Pas de détail ! Il lui sera possible de sauter dans des tourelles de mitrailleuses, de s'amuser un peu avec et toutes les armes qu'il récoltera lui seront bien utiles. Le jeu est, évidemment, un jeu d'action à progression en vue de profil dont les principales composantes sont le tir et la baston. D'entrée, il faut trouver un item d'auto-feu avant de se servir en armement progressif et en munitions de toutes sortes. Le personnage peut sauter, s'accrocher à des toiles, monter aux échelles et tirer dans toutes les directions, même en diagonale. Il est possible de jouer à deux, Johnny la Frite (surnom du deuxième, toujours donné par les mêmes copains que précédemment) intervenant à n'importe quel moment du jeu, quand le deuxième jouer le désire. Gunforce est un jeu bourrin pour nous les hommes !

Hey les mecs ! J'ai piqué un hélico ! Regardez comme c'est génial avec un hélico ! On peut voler en toute sécurité et tirer sur les ennemis en bas, sans risque !



Des tourelles composées de canons mitrailleurs peuvent être prises d'assaut par votre personnage. Il suffit de buter l'ennemi qui s'y trouve et de sauter dessus. On peut alors tirer dans toutes les directions (en bas, en diagonale, en haut, etc...) avec la tourelle qui tourne sur elle-même, l'effet est génial.





UN ARMEMENT EVOLUTIF



Quel que soit votre armement, la première chose à faire est de se taper un item d'auto-tir qui vous permettra de tirer sans discontinuer en laissant votre doigt appuyé sur le bouton adéquat.



L'item Flame vous donne ce sublime lance-flammes très design et ferveusement efficace. Chauds les marrous ! Remarquez la possibilité du warrior à tirer dans toutes les positions, toutes les directions et à tout moment.



Le Gaz est un projectile qui possède le même pouvoir destructeur que le lance-flammes mais une portée supérieure (celle des balles normales).



- La possibilité de jouer à deux simultanément.
- Les graphismes sympas.
- On a envie de terminer le jeu coûte que coûte.



- Une animation immonde !

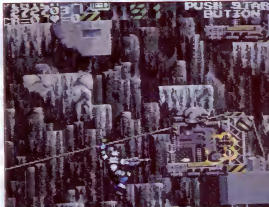
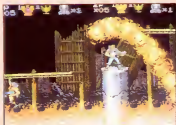


Le premier boss de fin de niveau. Il faut détruire les deux éléments sur les côtés, le générateur au-dessus de vous et les deux points oranges symétriques en hauteur.

GUNFORCE CONTRE CONTRA SPIRIT



Il y a parfois des comparaisons faciles à trouver. C'est le cas avec ces deux jeux : même genre, même déroulement du jeu en vue de profil, même possibilité de jouer à deux, mêmes tirs possibles dans toutes les directions mais aspects techniques tout à fait différents ! C'est intéressant de jouer à deux, mêmes tirs possibles dans toutes les directions mais aspects techniques tout à fait différents ! C'est intéressant de jouer à deux, mêmes tirs possibles dans toutes les directions mais aspects techniques tout à fait différents !



Vous pouvez vous accrocher aux fils si vous avez l'âme d'un héros, ou tout simplement utiliser les portiques qui sont là pour ça !

Après l'avoir découvert à Chicago, je dois dire que j'attendais ce jeu avec impatience ; mais j'ai été déçu du voyage, car les imperfections que j'avais mis sur le compte d'une préversion sont encore présentes sur la version finale ; dur, dur ! Les graphismes sont assez moyens et l'animation est d'une lenteur désespérante, on est bien loin de Contra ! Malgré tous ces défauts, je dois reconnaître que je joue avec Gunforce et que cela me plaît bien quand même. Mais attention, on y joue avec plaisir lorsqu'on vous passe la cartouche, mais s'il fallait l'acheter, ce serait une autre histoire ! Si un copain peut vous prêter Gunforce, n'hésitez pas, mais gardez votre argent pour acheter un autre jeu.

Pas de quoi pavloiser avec ce Gunforce dont l'animation est terriblement lente. On ne comprend pas pourquoi les programmeurs n'ont pas réussi à se débarrasser des ralentissements comme l'avaient fait ceux de Contra Spirit. Les graphismes sont réussis et donnent le ton : jungle, métal et feu ! La bande son est, quant à elle, ridicule, tout comme les bruitages. Même si le jeu est ultra lent, on prend son pied à tirer sans arrêt et à utiliser les armes et les véhicules des autres. Le jeu à deux est gâché par une facilité de jeu alors trop accrue, dommage. Personnellement, je passe outre les défauts techniques dans ma note (sans pour autant les négliger totalement) car je me suis pas mal éclaté à Gunforce, curieusement, et je ne suis pas le seul. Il y a comme cela, des mystères dans les jeux vidéo ! Même si l'animation est nulle, on veut finir le jeu et on y réussit trop vite !

EDITEUR : IREM
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 79%

**SUPER
NINTENDO**

**MY NAME
IS BOND.
DON'T
CALL ME
JUNIOR!**

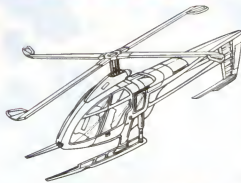
James Bond Junior a vraiment très envie de devenir "James Bond" tout court! Pour cela, il doit prouver au monde extérieur qu'il est un héros et quel meilleur moyen qu'un jeu vidéo pour prouver cela? D'autant plus que le jeu sur Super Nintendo propose plusieurs genres pour le même jeu. Junior va pouvoir se la jouer voyou en tapant sur ses ennemis façon beat-them-up à progression multidirectionnelle et en vue de profil. Mais il lui faudra aussi piloter un hélico (niveau 2), un hors-bord (niveau 4) et un jet (niveau 6) dans des shoot-them-up à scrolling horizontal. Que d'aventures pour un seul "jeune"-homme! C'est que la mission qu'on lui a confiée est complète, une vraie campagne d'espion. Il s'agit d'abord de débusquer le Dr Derange avant qu'il ne trouve le trésor du Temple de Dieu en pleine jungle d'Amérique Centrale. Il doit ensuite se frayer un chemin dans les canaux dangereux de Venise et finalement rencontrer le boss final, patron de la SCUM, société malfaisante et mondiale regroupant les pires escrocs.



Un jour, James Bond Junior deviendra grand et pourra sauter cet obstacle! Si vous n'avez pas la patience d'attendre que James grandisse, allez chercher les super baskets sauteuses qui se trouvent non loin de là. La héros pourra alors faire des bonds suffisants pour passer n'importe quelle hauteur.

65%

JAMES BOND Jr



La partie shoot-them-up avec hélico vous fera faire connaissance de nouveaux types d'ennemis: des bombes énormes et un look très cartoon!



• Un jeu éclectique.



• Chaque jeu pris séparément n'est vraiment pas au niveau de la Super Nintendo.



Si vous volez, ne serait-ce qu'un micro-poil de bébé moussique trop près de la cime des arbres, vous vous cracherez inévitablement.



Hey mec! Va te trouver un bac à sable et ne viens pas nous la jouer James Bond! Achète toi plutôt un singe et va jouer avec!



Aiors qu'on attend James Bond sur Megadrive (cf previews), T.H.Q nous la joue surprise en sortant, contre toute attente, ce James Bond Junior qui porte bien son nom en ce qui concerne la qualité du jeu. Tout est en-dessous du niveau technique actuel de la Super Nintendo: les graphismes pas assez colorés et grossiers, l'action pas franchement trépidante et la maniabilité des divers objets ou personnages contrôlée. Mais il y a une raison à cela: le jeu étant éclectique au possible (shoot-them-up pour les niveaux 2, 4, 6 avec hélico, hors-bord ou jet et beat-them-up pour les autres), il était donc difficile d'assurer à tous les niveaux. Les fans de ce genre de jeu qui varie les plaisirs, pourront bien s'éclater quand même car la difficulté est élevée. Les puristes passeront leur chemin en haussant les épaules! Personnellement, je n'exulte pas vraiment!

OLIVIER

EDITEUR : T.H.Q
MACHINE : AMERICAINE
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 7

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 65%

SUPER NINTENDO

UNE LEÇON DE CONDUITE SPÉCIALE, TRÈS SPÉCIALE!

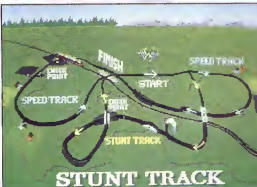
Pou de voitures pour des modèles passablement inconnus, du moins, du grand public. Si ces véhicules existent, faites moi signe. Où est le bon vieux temps où l'on pilotait des Ferrari ou des Porsche?



RACE DRIVIN'

Race Drivin' n'est rien d'autre que la suite de Hard Drivin, jeu quasi légendaire, on se demande bien pourquoi, soit dit en passant. Quatre voitures au programme. Deux d'entre elles sont identiques et ne diffèrent que par leur boîte de vitesse. L'un automatique, l'autre manuel. L'automatique est sans aucun doute la moins galère des deux, c'est aussi, évidemment, la moins rapide. Le but du jeu

est de rouler sur des circuits aux tracés on ne peut plus bizarres, que l'on croirait tirés d'un quelconque manuel d'art moderne. Virage incliné, route faisant une boucle (personne n'ayant trouvé plus bête), vache à éviter (ou à écraser selon votre humeur)... tout est là pour vous mettre des bâtons dans les roues; et c'est bien dommage car le temps pour clore chaque circuit est limité! Si vous ne parvenez pas à franchir le Checkpoint à temps, vous avez perdu! Vous en déduisez donc fort logiquement, que le but de ce jeu est de réussir à faire le plus de tours possibles sans être éliminé. Débile, n'est-ce pas? Il faut bien que tout le monde puisse jouer.



Un aperçu de l'un des trois (et pas plus!) circuits au programme. Loufoque ou franchement ridicule? A vous de choisir. C'est un peu comme boire ou conduire. Si c'est avec Race Drivin, je préfère retourner à mon verre.



C'est laid et c'est comme ça! Et cela s'appelle de la 3D faces planes. Appointer à l'image une animation tout juste passable, surtout pour une Super Nes et vous délectez une grosse déception. Surtout la réaliste!

Attendez! attendez! je vais bien trouver quelque chose!

- Les graphismes sont très décevants.
- L'animation aurait pu être bien mieux.
- L'intérêt du jeu frôle la nullité.

Seulement trois circuits, quatre voitures nulles, des vues en ralenti franchement laides, une jouabilité bof... il s'en est fallu de très, très peu que Race Drivin ne se retrouve dans notre toute belle rubrique des daubes du mois. Ce qui le sauve, c'est qu'il est l'un des rares jeux de la Super Nes à être en 3D faces pleines, et l'originalité vaut la peine d'être saluée.

A part ça, le jeu ne convaincra personne. Les décors en 3D sont tout, sauf réalistes, l'animation aurait dû être de bien meilleure qualité et les bruitages/musiques autour du jeu sont lamentables (le meilleur bruit étant celui du choc entre la voiture et un panneau). Suivant.

T.S.R. ☹️

EDITEUR : T. HQ
 GENRE : CONDUITE 3D
 TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 09
 ANIMATION : 09
 MANIABILITE : 10
 SON : 10
 TOTAL : 52%

52%

SUPER NINTENDO



Il a deux manières pour se débarrasser de ce genre d'ennemi. La meilleure est de lui sauter dessus plusieurs fois. Mais vous pouvez aussi vous emparer d'une pomme rouge en allant la cueillir dans le but de la jeter au premier venu.



MAGICAL Q

PLUTO, AU PIED!

Il est aussi possible de sauter une fois sur un ennemi (lorsque celui-ci permet cette manie), ce qui aura pour effet de l'immobiliser quelques secondes avant de reprendre son esprit. Vous pouvez alors vous en emparer et vous en servir comme projectile!



Pour la première fois dans le monde magique de la Super Nintendo (américaine), le personnage de Mickey débarque dans une aventure digne des dessins animés de Walt Disney. Cela faisait longtemps que les fans de jeu d'action et de plates-formes attendaient une version des aventures de Mickey sur leur machine préférée, voilà qui est chose faite aujourd'hui, on va bien se marrer dans les chaumières! Le scénario n'est pas des plus originaux, ce qui n'est pas étonnant pour un jeu d'action made in Capcom, mais ne consiste pas, pour une fois, à aller délivrer sa douce et tendre au fin fond du territoire de son ennemi héréditaire! Minnie n'est pas prisonnière dans ce jeu!

C'est, en fait, Pluto qui va poser problème à tout le monde. En effet, alors qu'ils étaient tranquillement en train de jouer à la balle, Mickey, Goofy et Donald sont témoins d'un curieux phénomène. Surtout Goofy qui disparaît alors qu'il était parti à la recherche de Pluto. Au bout de quelques minutes, Mickey s'inquiétant de l'absence de son chien et de son compère, se met à aller dans la direction de leur disparition. C'est le début d'une grande quête qui va mener le souriceau dans un monde gigantesque et magique (d'où le nom!).

Alors qu'il courait pour rattraper Pluto et Goofy, Mickey tombe du haut d'une falaise mystérieusement apparue. Il tombe dans le premier monde du jeu appelé Treetops (la cime des arbres). Sautant de branche en branche sur de petits nuages fragilisés, notre héros va rencontrer un personnage à la longue barbe blanche, Hiya Wizard. Tout au long du jeu, ce magicien retrouvera Mickey pour l'aider en lui conférant alors des pouvoirs magiques. Mickey pourra, par exemple, gagner une tenue de pompier, de mage hindou ou encore de Robin des Bois. Pour passer d'une tenue à l'autre, il tire un rideau pour se changer et réapparaît dans son nouvel accoutrement! Les armes de Mickey varient selon les tenues. Il peut attraper des pommes et les lancer sur ses ennemis. Il lui est aussi possible, après avoir assommé un ennemi en lui sautant dessus, de l'attraper

et de le balancer de la même manière que les pommes. Ces fruits sont présents tout au long du jeu car il peut les faire s'envoler en s'y accrochant; cela lui permet de s'élever pendant quelques secondes dans les airs et d'atteindre ainsi des plates-formes trop hautes. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil et Mickey devra traverser des forêts, des paysages en feu, des cours d'eau et des hautes montagnes. Tous ses ennemis font partie du règne animal ou végétal pour bien rappeler à tout le monde que l'univers décrit est fortement inspiré des œuvres de Walt Disney.

96%



A plusieurs endroits (notamment dans ce petit passage secret se trouvant au-dessus de la maison où Mickey rencontre Hya Wizard), vous trouverez des sortes de trottettes qui feront apparaître tout plein de bonnes choses.

Mickey flotte en nageant mais ne peut pas rester tout le temps sous l'eau au risque de se noyer. Vivement qu'il trouve sa tenue de magicien qui le fera tenir sous l'eau en lui fabriquant une bulle à l'aide de sa tôte.

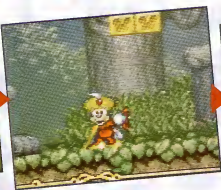


Restez le plus possible sur la tomate qui roule sur elle-même. Vous pourrez ainsi passer au tapis de piquants et d'échardes sans trop d'embûches.

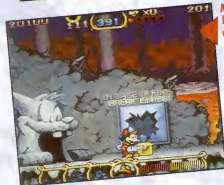
La carte du monde magique dans lequel Mickey, Gooffi et Pluto se sont perdus. Arriver à la fin ne sera pas un mince affaire, croyez-moi!



QUEST

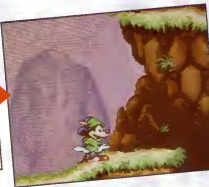


A la fin de deuxième monde, Mickey reçoit un costume de magicien avec un turban. A tout moment au cours du jeu, il peut passer de l'état normal à l'état de magicien. Dans ce cas, il tire un petit rideau rouge pour se changer à l'abri des regards indiscrets! L'habit de magicien lui donne le pouvoir de nager dans l'eau et d'utiliser un tir magique aux munitions limitées (on en trouve dans des lampes d'Aladin).



Mickey devient pompier pour affronter le quatrième monde. Il peut utiliser une lance d'incendepour se débarrasser d'ennemis ou pour se frayer des passages à travers les flammes.

Mickey retrouve Gooffy qui lui donne son dernier habit: celui de Robin des Bois. Désormais, il peut changer d'apparence quand il veut et envoyer quatre personnalités différentes: normal, magicien, pompier, Robin des Bois. Il suffit de sélectionner ceci dans les cases situées en bas de l'écran.



MICKEY DANS TOUS SES ÉTATS



LES BOSS DE MAGICAL QUEST



B1



B2



B3



B4



B5



B6



B7



B8



B9



B10



B11



B12



B13



B14

• **PHOTOS B1, B2:** Si vous prenez votre temps ou que vous n'êtes pas assez hargneux, le boss vous envoie des minis boss par groupes de trois.

• **PHOTOS B3, B4:** Il faut sauter sur la tête du dragon en évitant ses attaques d'un côté de l'écran à l'autre en bondissant. Lorsqu'il se fait toucher, il perd une partie de sa queue.

• **PHOTOS B5, B6, B7, B8:** L'araignée ne peut être vaincue que si on lui saute sur la tête (surtout pas le corps) ou en utilisant le tir magique. Le sprite énorme effectue des rotations complètes utilisant le mode 7 de la Super Nintendo.

• **PHOTOS B9, B10:** Encore un bon client du tir magique! Évitez soigneusement le tutu de ce boss lorsqu'il vous l'envoie en freeze bee coupant.

• **PHOTO B11:** Lorsque ce boss frappe sur le sol avec son marteau, un jet de lave fait s'éjecter un morceau du sol.

• **PHOTO B12:** Éteignez ce boss enflammé!

• **PHOTOS B13, B14:** Le boss de l'avant-dernier monde est vraiment le plus impressionnant. Il utilise un autre effet du mode 7 de la console: le zoom!



Un passage superbe et engageant au possible: Mickey doit slalomer le plus rapidement possible entre les massues des ces gardiens-arbres. Ils frappent le sol sans discontinuer avec des phases différentes. Il vaut mieux étudier grosso-modo le phénomène avant de foncer tête baissée.



Arrivé à un petit lac, Mickey croit apercevoir des étoiles de bonas au fond de l'eau. Quelle erreur! Il s'agit bien d'étoiles, mais vivantes! Attention danger!

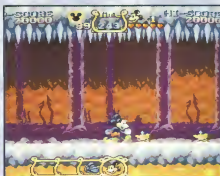


Mickey doit traverser un arbre gigantesque dont le tronc est rempli d'eau. Il doit endosser sa tenue de magicien au turban pour bénéficier de la protection d'une bulle d'air qui entoure sa tête pendant tout le temps où il est sous l'eau.

Visez les haricots avec votre tir magique et vous pourrez passer sans risque. Il est cependant aussi possible de se baisser et de se glisser sous ces haricots sans avoir à utiliser le tir magique.



Dans ce stage, Mickey se trouve sur une plate-forme qui descend imperceptiblement sans se soucier des obstacles naturels. Attention à ne pas se faire coincer car ça va très vite.



En bas, à droite, se trouvent des cases dans lesquelles apparaissent les différents habits de Mickey. Ici, Mickey est naturel mais peut, quand il le désire, prendre l'accoutrement de magicien qu'il attend dans la première case. Quand il est magicien, il peut utiliser des tirs magiques qui font diminuer la jauge de magie. Pour augmenter cette jauge, il faut trouver des lampes d'Aladin.



Dans le monde du feu, Mickey-Pompiers doit lutter contre toutes sortes de pièges enflammés. Ici, il doit plonger et se mettre à plat ventre car un mur impressionnant de flammes se met à descendre inexorablement très bas.

Ce niveau est sans doute le plus beau de tout le jeu grâce à ses graphismes exceptionnels. Amusez-vous à compter les couleurs dans les dégradés des décors de fond.

Le jet d'eau de la lance d'incendie de Mickey lui sert d'arme mais aussi pour pousser des blocs géants au passage.



- Des graphismes, des décors et des couleurs sublimes.
- Des originalités à tous les coins de niveaux!
- Une grandes variétés d'ennemis.

- R.A.S.



MAGICAL QUEST CONTRE SUPER GHOULS'N'GHOSTS

Certains trouveront que la comparaison entre ces deux titres est malvenue sur le plan technique. Encore des maniaques qui ne se sont toujours pas remis des ralentissements de Ghoulis! Les deux jeux sont de chez Capcom et fonctionnent, en fait, sur le même principe.

Magical Quest est un Ghoulis'n'Ghost remis au goût du jour (les ralentissements en moins) avec une atmosphère évidemment moins horripilante. La différence se ressent aussi au niveau des armes qui sont moins "bourrin" dans Magical Quest. Pour la jouabilité, le plaisir de jeu, je continue à rester un fanatique de Ghoulis qui est plus difficile à terminer, quoi qu'il arrive, que Magical Quest. En même temps, Mickey est tellement réussi graphiquement et contient tant de nouveautés que mon cœur balance. Achetez les deux! trouve juste avant le dernier monde.



Capcom Strike Back!
Une nouvelle fois, vous pourrez vous accrocher dur comme fer avec cette nouvelle réalisation du géant japonais.

Mickey sur Super Famicom est quasiment fabuleux. Des graphismes aux bruitages, en passant par les animations, on reste sur le cul à chaque fois! Si le concept du jeu de plates-formes n'est pas nouveau, la possibilité que possède Mickey de changer de tenue et donc d'armes en cours de partie est encore un atout supplémentaire pour The Magical Quest. Incroyable beau, incroyablement maniable, incroyablement brillant, Mickey Mouse sur Super Famicom est tout simplement incroyable.

J'm DESTROY 😊



Que dire? Les mots n'ont même plus de sens quand on joue à Magical Quest sur Super Nintendo, c'est trop beau pour être vrai! Techniquement, cette conversion d'aventures de Mickey sur la 16 bits mode Nintendoo est ce qui s'est vu de mieux depuis sa création. Pour trouver des critiques à faire dans un tel announcement de compliments, je dirai que le sprite plus petit de Mickey et une action globalement plus lente ne font pas de Magical Quest le destructeur de Castle of Illusion sur Megadrive comme certains le pensent (genre, c'est la fin de la Megadrive quand on voit ce jeu, etc...). Mais quel plaisir de jeu, c'est le sommet du jeu d'action sur console qu'on atteint là. Pas de ralentissement, une bande son excellente et des couleurs optimisées et nombreuses: on exulte, esthétiquement je parle! Et ludiquement! C'est la révélation divine, rien de moins! Les petits trucs et originalités sont tellement nombreux qu'on est toujours plus émerveillé, un éternel recommencement. Oh! Et puis achetez le, point final!

OLIVIER 😊

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : SUPER NINTENDO AMERICAINE
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 96%

ARKADOID

SUPER FAMICOM



MEGADRIVE

- Console MD JAP. + Manette + Peri. + Alim. 270 F
- Console MD JAP. + Manette + Peri. + Alim. + Jeu Sonic 975 F
- Mega CD + Alim. + Jeu au choix 2 490 F
- Mega PAD 150 F
- Alimentation secteur 150 F
- Poste! 130 F
- Adaptateur JAP/FR 75 F

- Chuck Rock 395 F
- Jonathan Coprati Tennis 449 F
- Splatter House II 449 F
- Team USA Basketball 449 F
- Alien 2 449 F
- The Terminator 449 F
- Thunderforce IV (60 Htz) 449 F
- NFL Baseball 4 449 F
- Dragon's Fury (Fr./US) 449 F
- Hilda Hockey 93 449 F
- LHX Attack Chopper 449 F
- CD Thunderstorm FX 449 F
- CD Windup Dog 449 F
- CD Heavy Haves 390 F
- CD F.H.B. 390 F
- Monaco GP II (60 Htz) 449 F
- Olympic Gold 395 F
- Simpsons VS Space Mutants 449 F
- Tomman 395 F
- Predator 2 449 F
- Green Dog 395 F
- Aquatic Games 449 F
- Cyber Cop 449 F
- Atomic Runner 449 F
- Galahad 449 F
- CD Detonator 449 F
- CD Prince of Persia 449 F
- CD Great Evans 390 F
- CD Silfheax 390 F

PRGMS

- Fantasia 299 F
- Sonic 299 F
- Whip Rush 299 F
- Super Arsenal 299 F
- Minimalsix 299 F
- Hurricane 299 F
- Hellfire 299 F
- E-Swat 299 F
- Vortex 299 F
- Ka Ge Ki 299 F
- Thunderfox 299 F
- Dick Tracy 299 F
- Warriors Forest Special 299 F

ATTENTION : Sonic 2 arrive en novembre... Réservez le dès maintenant !

A paraître : Captain America - Amazing Tennis - Batman Returns - Super Battle Tank - Steel Train - The Flintstones - Super WWF Wrestling - LHX Attack Chopper - Young Indiana Jones - Chicken - Forever Man - 31 Bomb - Bio Hazard Battle - Tale Spin - Wing Commander

- Console SuperFamicom + 2 manettes + Poste! + Alim. + Jeu Snailblader 1 690 F
- Console SuperFamicom + 2 manettes + Poste! + Alim. + Jeu Street Fighter II 1 990 F
- CAPCOM POWERSTICK FIGHT! 990 F
- Cade! RGH 290 F
- Tron: Street Fighter II (metal) 49 F
- Adaptateur Universal 115 F
- Aliment. Secteur 150 F
- Poste! Tropic Tail 2 (pas de son) 70 F

- Street Fighter II 690 F
- F.Zero 390 F
- Mario Paint + Souris 790 F
- Mario Kart (60 Htz) 390 F
- Hawk 390 F
- Golden Fighter 390 F
- Dan's Nightmare (US) 349 F
- Prince of Persia 499 F
- King of the Monsters 390 F
- Ninja Turtles IV 499 F
- Smart all (US) 449 F
- Dino Wars 390 F
- Ultimate Football 580 F
- Krusty's Super Fun House 349 F
- RoboWay III (US) 349 F
- Sonic Blastman 390 F
- Dragon Quest V (72 Moins) 690 F
- Football 2000 (US) 549 F
- Mario IV 499 F
- Magic Sword 390 F
- Rushing Beat 499 F
- Super Ghouls 'n Ghosts 390 F
- Parodius 390 F
- Phalanx 390 F
- Blazem 390 F
- Addam's Family (US) 449 F
- Cactelvanio IV 499 F
- Contra IV 590 F
- WWF Wrestling 390 F
- Aesley 390 F
- CD Wars (16 Moins) 499 F
- Acrobat Mission 390 F
- Sky Mission (Wings 2) 390 F
- Return of Double Dragon (US) 390 F
- NCAA Basketball (US) 549 F

A paraître : Out of this World - Amazing Tennis - Spiderman VS men - Song Master - magical Quest - Wizardry V - Cyber Knight - Lord Monarch - Royal Conquest - Fatal Fury - Suiv. - NBA All Stars

NEO GEO

- Console Neo Geo + Alimentation + Joystick 2 450 F
- Sac de transports officiel Neo Geo 350 F
- Manettes supplémentaires 390 F
- Memory Card 250 F

- Fight Man 1 090 F
- Raguy 890 F
- Riding Hero 890 F
- Baseball Star 2 1 090 F
- King of the Monster 2 1 390 F
- Alpha Mission 2 990 F
- Cyber Lip 890 F
- Andre Dupes 1 090 F
- King of the Monster 990 F
- World Heroes 1 390 F
- Fatal Fury 1 390 F
- Saogoku 790 F
- Soccer Arsenal 1 390 F
- Burning Fight 790 F
- Grassed Sword 390 F
- Robo Army 1 090 F
- Ninjas Commando 1 090 F
- The Super Boy 890 F
- Ghost Pilot 390 F

A paraître en Novembre : Virus Paint - Art of Fighting

GAME BOY

- CONSOLE GAMEBOY + JEU 390 F
- TIRE BOY (Paire-Clef Mante) 48 F
- ETUI DE PROTECTION 48 F
- LIGHT MAGIC (Lampe + Lumière) 199 F

- Hook 245 F
- Super Huchback 245 F
- Operation G 195 F
- Tower of Drago 195 F
- Chase H.Q. 195 F
- Kirby's Dream Land 195 F
- Godzilla 225 F
- Double Dragon 3 195 F
- Hairs 195 F
- Simpsons 195 F
- Mickey Dangerous Chase 195 F
- The Flash Gordon 245 F
- S on 5 225 F
- Star Trek 225 F
- Turron 225 F
- Pro Wrestling 195 F
- Batman 195 F
- Super Mario Land 195 F
- Robocop 2 225 F
- Madman 2 245 F
- Spiderman 2 245 F
- Duck Tales 245 F
- Batman 2 225 F
- Adams Family 225 F
- Terminator 2 225 F
- ClapNet 2 195 F
- Tazmania Stories 245 F
- Yoda 245 F
- All Star Challenge 2 225 F
- Ninja Shadow 225 F

A paraître : Alien 3 - Dr Franken - Terminator II Arcade - Home Alone 2 - Star Wars - Tale Spin - Little Marmad - Tom et Jerry - Xenon II - Speedball II - Basic Commands.

GAME GEAR

- CONSOLE GAME GEAR + JEU 990 F
- ALIMENTATION SECTEUR 150 F
- MASTER GEAR 199 F

- FENGO 195 F
- OLYMPIC GOLD 250 F
- BEVLISH 195 F
- FACTORY PAINC 195 F
- ETERNAL LEGEND 250 F
- AREAL ASSAULT 250 F
- WONDER BOY 215 F
- MIKEY HOUSE 250 F
- CHUCK ROCK 250 F
- SONIC 250 F
- SPACE HARRIER 250 F
- GRIFFIN 195 F
- G-LOC 215 F
- MIDWAC GP II 250 F
- OUT RUN 245 F
- RONALD 250 F
- MONSTER WORLD II 250 F
- SUPER SMASH TV 250 F

A paraître :

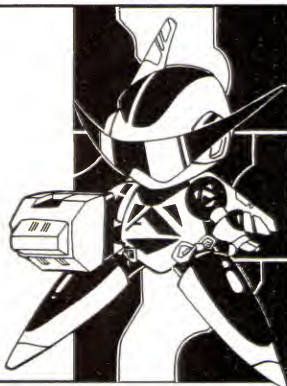
SONIC 2 - ALIEN 3 - BATMAN RETURNS - PRINCE DE PERSIE - RC GRAND PRIX - STREET OF RAGE - TALE SPIN - PREDATOR 2 - BART VS SPACE MUTANTS - TAZMANIA - BAWZ ROBINSON SUPREME COURT

3615

code

ARKADOID

ATTENTION ! Pour des raisons territoriales, le magasin ARKADOID de Chalons-sur-Saône est transféré à Besançon, 7 avenue du Parc 25000 BESANÇON



Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le **BON DE COMMANDE**

- ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél. 87 36 36 05
 ARKADOID 7, avenue du Parc 25000 Besançon Tél. 81 51 74 73
Nouveau ARKADOID 6, rue Velbruck 4000 Liège (Belgique) Tél. (041) 2) 21 30

NOM: _____ PRENOM: _____
 ADRESSE: _____
 CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____ Qté _____ Prix _____

Frais de port +
 Total à payer

Pour les frais de port
 téléphoner au
 87 36 36 05

REGLEMENT: CHEQUE MANDAT CONTRE REMBOURSEMENT
 CARTE BANCAIRE N°L _____ Date d'expiration: ___ / ___ / ___
 SIGNATURE _____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Neogear et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.



**MAINTENANT
GOLF RIME
AVEC
DOLLARS.**



THE IREM



The Irem Skins Games est le jeu de golf le plus lié à l'argent ! Vous retrouverez, bien entendu, les attributs des simulations classiques, à savoir, la force du coup, le choix du club, le force du vent, l'effet donné à la balle... je vous épargne tout cela, vous commencez à connaître, depuis le temps que l'on nous présente jeu de golf sur jeu de golf. Seul, ou jusqu'à quatre joueurs (humain ou dirigé par votre aimable, mais perverse -ne l'oubliez pas- console), vous aurez la possibilité de jouer chaque trou pour une somme colossale de billets verts. Le vainqueur sera alors celui qui, en fin de partie, aura le plus de zéros devant le symbole \$. Vous pourrez aussi préférer le Tourneement. Plus classique, mais moins basé sur l'argent, celui-ci vous mettra en compétition face à une dizaine d'adversaires d'inégale valeur qui, chose rarissime, ne seront pas insurmontables, bien au contraire ! Pour une fois que l'on ne s'en prend pas plein la tron... enfin, bon, on perd quoi. Allez, on y va pour une course aux dollars !



Pour votre coup, sélectionnez, très soigneusement, le club, l'orientation de votre coup, l'effet (hook ou slice) et la puissance du coup. On a rarement fait aussi menaçant que ce golf qui se prend en main en un temps véritablement minime.





SKINS GAME



A n'importe quel moment de la partie, il vous sera possible de vous repositionner par rapport au fanion marquant le trou. Même si ce n'est pas trop visible à la seule vue de ces trois photos, l'animation vous permettra de bouger suivant un arc de cercle (180°). De quoi apprécier les choses sous plus d'un angle de vue. A vous d'ajuster votre coup !



THE IREM SKINS GAME CONTRE PGA TOUR

Bien que les qualités du PGA soient contestées de toutes parts, ce jeu possède ses qualités, ce qui en fait un challenger de valeur. On peut, d'entrée, regretter que TISG ne soit pas plus technique, surtout au regard des greens. Les vues du PGA, à ce niveau, sont nettement supérieures. En ce qui concerne les graphismes, la faiblesse du PGA, TISG l'emporte bien sûr avec facilité.



Pour ce qui est de la prise en main, les deux jeux sont exceptionnels. On ne passe pas des heures à essayer vainement de comprendre le pourquoi du comment. Enfin, l'animation est aussi bonne chez TISG que chez le PGA, même si les effets visuels présentés sont bien différents.



- manque de réalisme sur le green.
- les règles du golf ne sont qu'imparfaitement reprises.
- un seul 18 trous.



- Une vue panoramique avec une animation du tonnerre.
- La maniabilité est excellente.



La SFC ne manque décidément pas de jeux de golf à son actif. Après le récent et très contesté PGA, c'est au tour de The Irem Skins Game, anciennement jeu d'arcade, d'arriver sur console. Il était difficile de faire plus jouable que ce soft. Les commandes sont très simples et cinq minutes suffisent pour introduire n'importe quel joueur aux mystères du golf. Au sujet de l'animation, The Skins Game propose une vision panoramique à 180 degrés, superbement animée. A ce niveau, le réalisme est total; dommage que ce dernier ne se retrouve pas sur le green, par exemple. Une production à la portée de tous. T.S.R. ☺



Cela faisait une plombe que l'on n'avait pas eu l'occasion de zyeuter une simulation de golf sur Super Famicom, alors, soyons heureux devant celle-ci. Soyons même doublement heureux car The Irem Skin Game, connu également en arcade sous le titre de major title, est l'une des meilleures que l'on ait rencontrées sur cette machine. Même si, lorsque l'on frappe la balle, l'animation de celle-ci ne s'effectue qu'en deux dimensions alors que tout le reste est en 3D, on saura apprécier les diverses qualités de cette simulation. Précise lorsque l'on est sur le green, intéressante et belle au moment du swingue, beaucoup d'arguments de jeu sont en sa faveur. J'm DESTROY ☺

EDITEUR : IREM
 GENRE : SIMULATION SPORTIVE
 DIFFICULTE : FACILE
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 8
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
 CONTINUE : 0
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 15
 ANIMATION : 17
 MANIABILITE : 18
 SON : 15
 TOTAL : 83%



Shoot Again

145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.
 Tél : (16-1)40.38.02.38 ou (16-1)40.34.36.26.
 Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert
 TOUS les dimanche de Décembre.

SUPER FAMICOM



*ou un jeu au choix...

OFFERT :

1 SUPER SHOOTING
 WATCH : 199 F
 OU
 1 ADAPTATEUR
 UNIVERSEL : 199 F

1990 Frs*

**SUPER NINTENDO
 AMERICAINE**

1090 F
 Sans jeu.

Adaptez
 toutes les nouveautés américaines
 ou japonaises sur votre console :

avec L'ADAPTATEUR UNIVERSEL !

SUPER NINTENDO

Acheté seul.....199 Frs
 Pour l'achat d'un jeu neuf Super Famicom ou Super N.E.S..... 99 Frs

Admiral	390 F	Ken 5	500 F	Super GachaponWorld	549 F	James Bond Jr	549 F
Addams Family	469 F	King Of The Monster	549 F	Super Mario Kart	549 F	L'Arme Brak	N.C.
U.N. Squadron	425 F	Kruszy's Super Fun	499 F	Super Funt	549 F	Mini Football	N.C.
Acrobati Mission	390 F	House	499 F	Super 30 Gundam	539 F	Out Of This World	549 F
Aguri Suzuki F1	590 F	Magic Sword	590 F	Sylvania	549 F	Outlander	549 F
Super Driving	590 F	Metal Jack	545 F	Thunder spirit	549 F	Power Athlet	549 F
Arcana	590 F	Mystic	590 F	Teenage Mutant	549 F	Push Over	549 F
Super Ghosts Ghosts	499 F	Super Off Road	549 F	Ninja Turtle IV	549 F	O-Bert 3	549 F
Abaluy	590 F	Parodius	549 F	Top Gear	549 F	Road Riot	549 F
Bart Nightmare	469 F	Phalanx	590 F	Ultimate Football	590 F	Race Drive	N.C.
Battle Blaze	390 F	PGA Tour Golf	590 F	Super Vais	549 F	Super FI Hero	549 F
Battle Grand Prix	545 F	Pilot Wings	549 F	Ultimate Football	590 F	Super Kick Off	N.C.
Super Battle Tank	590 F	Pit Fighter	445 F	The Lammps	549 F	Super Advantage	549 F
Super Bowling	590 F	Prings Of Persia	549 F	Wrestlemania	549 F	Super Kick Off	N.C.
World Championship	390 F	Pro Football	549 F	Cardon	449 F	Super NBA Basketball	549 F
Bonny	395 F	Return Of Double	595 F	Zokis 3	489 F	Super Strike Eagle	N.C.
Castlevania III	469 F	Dragon	595 F			Terminator 2	549 F
Contra III	525 F	Rainha 12	590 F			Test Drive 2	N.C.
Dina City	525 F	Robocop III	549 F			The Magical Quest	590 F
Dry Challenger	390 F	Rival Turf	469 F			Trj Troons	Dec
Dragon Quest 3	630 F	RPM Racing	445 F			Toxic Crusaders	549 F
FI Road	549 F	Rival Turf	469 F			Universal Soldier	N.C.
FI Grand Prix	549 F	Sky Mission/Wings 2	619 F			Vipers	N.C.
Final Fight	469 F	Sonic The Blastman	590 F			Volley Ball Twin	590 F
Golden Fight	545 F	Super Smash TV	549 F			Wing Commander	549 F
Golden Fighter	590 F	Soul Blaster	549 F			Workins	549 F
Cyber Formula	545 F	Street Fighter 2	649 F				
F-Zero	469 F	Strikey World	549 F				
Super Soccer Champ	549 F	Spider Gunner	545 F				
Hook	549 F	Super Adventure	590 F				
Joe And Mac	549 F	Island	590 F				
		NCAA Basketball	575 F				

Super Shooting
 Watch : 199 Frs

Capcom Siki
 Fighter : 749 Frs

Joypad :
 199 Frs

Cable péritel :
 499 Frs

Alimentation :
 199 Frs

Super Scope :
 599 Frs

NOUVEAUTES :

Aerobi	N.C.
Amazing Tennis	549 F
Bio Hazard	549 F
Blues Brothers	549 F
Cosmo Gang The ...	549 F
Cyber Spat	N.C.
Deadly Moves	549 F
Death Valley Rally	590 F
Fatal Fury	549 F
Kon 6	N.C.
Home Alone 2	549 F
Gods	N.C.
Human Grand Prix	549 F

CONSULTEZ-NOUS POUR
 AUTRES NOUVEAUTES.
 *version americaine susceptible
 de sortir avant au japon.

☆☆ TOP 10 ☆☆
NINTENDO USA

Découvrez
 les 10 MEILLEURS
 titres américains
 sur votre console :

NINTENDO
 avec l'adaptateur :
GAME KEY
249 FR\$

Robocop 2	475F
Untouchables (The)	395F
Addams Family	475F
Batman, The Returns	
Of Joker	475F
Mad Max	395F
Mega Man 4	475F
Hudson Hawk	475F
Castlevania 3	395F
Total Recall	395F
Teenage Mutant Ninja	
Turtle 4	475F

DES NEWS,
 DES
 PREVIEWS,
 LE CLUB
 D'ECHANGE
 DES
 PROMOS
 ET DES
 CONCOURS

36 15
Shoot
Again

AMSTRAD
CPC

Connectez une console de votre choix ou un
 micro ordinateur sur votre moniteur couleur
 Amstrad avec l'adaptateur A-128 ou A-128+ pour la
 série d'Amstrad Plus.

Adaptateur A-128.....249 Frs
 Adaptateur A-128+.....249 Frs
 Paire d'enceintes pour Adaptateur A-128.....299 Frs
 Kit complet "A-128 et paire d'enceintes".....499 Frs

Ne fonctionne pas sur les PC Amstrad



Pensez à vos cadeaux !
299 FRs LE JEU AU CHOIX POUR MEGADRIVE.

Simpson vs
Space Mutants

SLIME
WORLD

PREDATOR 2

SD Valis

CADASH

SPLATTERHOUSE

LE PLUS
GRAND CLUB
D'ECHANGES
DE FRANCE

ENTREZ DANS LE
PLUS GRAND
CLUB D'ECHANGES
DE CARTOUCES

DE FRANCE !
Aucune cotisation ne
vous sera demandée.
Echangez 1 jeu contre 1
autre pour un e
modique montant ou
donnez 2 jeux contre 1
et cela sera gratuit !!!

PLUS DE 150
CARTOUCES EN STOCK
PERMUTATION DES JEUX DE
QUALITE ET TRÈS BON
PRIX, UN SERVICE V.P.R.
RAPIDE ET SIMPLE.

Shoot Again

MEGA CD

LE MEGA CD, LA TECHNOLOGIE DU FUTUR

Le Mega CD est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zoom, de rotations, d'étrétements...

Cette merveille de technologie japonaise est compatible avec votre Megadrive française. Profitez en dès aujourd'hui !

Earnest Evans	399 f
Rise Of The Dragon	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder Storm F2	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Burai	499 f
Time Gal	499 f



Mega CD

1990 F

ACCESSOIRES :

Câble Péritel	199 f	Green dog	429 f	Wani Wani World	399 f
Pro 2	149 f	King Salmon	429 f	Where In Time Is	
Alimentation	199 f	Mega Panel	399 f	Camren San Diego	399 f
Action Replay Pro	599 f	Mickey Mouse	399 f		
Adaptateur Pour Jeux Japonais	99 f	Out Run	449 f		

NOUVEAUTES :

		Lemmings	449 f
		Super H.Q.	449 f
		Crying	449 f
		Air Management	429 f
		Super Ninja Gaiden	449 f

JEUX :

Alien 3	449 f	SD Valis	299 f	Death Duel	449 f
Aquatic Games	449 f	Side Pocket	475 f	Boogie Boogie	449 f
Arch Rival	449 f	Slime World	299 f	Bowling	449 f
atomic Runner	449 f	Sonic	299 f	American Gladiator	449 f
Battle Mania	429 f	Splatterhouse 2	299 f	Gods	449 f
Beast Warriors	429 f	Siebel Empire	399 f	Death Dragon 3	449 f
Cadash	299 f	Super Monaco GP2	449 f	Gemfire	449 f
Dahna	449 f	Super Smash TV	449 f	Bartman, Return Of Joker	449 f
Desert Strike	449 f	Tazmania	449 f	Outlanders	449 f
Dick Tracy	399 f	Terminator	449 f	Captain America	449 f
Double dragon 2	399 f	The Simpson's Bart vs The Space Mutants	299 f	R. Clemens MVP	449 f
Dragon's Fury	429 f	Thunder Force 3	449 f	Cyber Cop	449 f
NHLPA Hockey'93	449 f	Thunder Force 4	490 f	Unchained Warriors	449 f
F 22 Interceptor	449 f	Thunder Fox	399 f	Junker's High	449 f
F1 Hero MD	299 f	Thunder Pro		Power athlete	449 f
Galaxy Force 2	399 f	twinkle Tale	449 f		
Gley Lancer	449 f	USA Team Basket	449 f		
Golden Axe 2	449 f				
Grand Slam	399 f				

1290F
MEGADRIVE

La Megadrive japonaise complète avec 1 manette, 1 câble péritel, 1 alimentation et 2 jeux :

GRAND SLAM
Le tennis
et
QUACK SHOT
avec Donald.
2 JEUX

SONIC 2 449f

GAME GEAR
+ UN JEU
990 Frs

Sonic 2	295 f	Super Monaco GP2	295 f
Streets Of Rage	295 f	Heavy Weight Ch.	275 f
Batman, The Return Of Joker	295 f	Fantastic Navigation	275 f
Block Ball	245 f	Sonic	195 f
		Fray	245 f

LES TARIFS :
1 jeu contre 1 :

Super Famicon	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

2 jeux contre 1 :
GRATUIT !!!

San à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande à découper et à retourner. Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris.

Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.

Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie des frais de port gratuits.

JE VOUS DONNE :

JE DESIRE :

kr. :

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Téléphone Date

Je joins à ma commande : un chèque (Envoi prioritaire), un C.C.P., un mandat lettre,

Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre Remboursement à ma commande.

Je possède (url) : Megadrive japonaise Megadrive française avec/ sans adaptateur de jeux japonais, Game gear Nec Game boy Super famicon Super Nintendo avec/ sans adaptateur de jeux, Neo geo Auto

Je désire commander le matériel suivant :
Cité Designation Prix

Pensez à commander
par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage 35 F

CRBT (+35 frs)

MONTANT TOTAL :

**SUPER
NINTENDO**

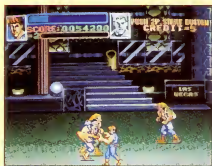
**QUITTE
OU
DOUBLE ?**



SUPER DOUBLE

Les frères Pétards du jeu vidéo sont à l'honneur ce mois-ci puisque l'on retrouve les Double Dragon Brothers sur Megadrive et sur Super Nintendo, au même moment, hasard! C'est la première fois que les deux héros font une apparition sur Super Nintendo et l'aventure choisie est celle du premier épisode en salle d'arcade. Pour l'anecdote, sachez qu'on en est au troisième volet de la saga en salles d'arcade. J'utilise le mot saga car Double Dragon constitue les réelles origines du beat-them-up car étant le premier jeu de ce genre à être apparu dans les cafés il y a bien longtemps. Maintenant, les Dragon Ninja et autres Street Fighter se bousculent au portillon pour le plus grand plaisir des gros voyous que vous êtes tous! Billy et son frère Lee ont maille à partir avec les membres d'un dojo rival en plein New-York. C'est la haine velue entre les deux clans qui ne rêvent que d'une chose: détruire l'autre clan. C'est tout bête en fait! Tout a malencontreusement commencé un jour où le frère de Billy s'est fait bousculer légèrement par un membre de l'autre dojo. Le problème est qu'il n'a pas pu se retener de lui lancer un "achète toi un singe et va jouer avec!" qui tombait plutôt mal! Maintenant c'est la guerre totale. Il est vrai que la petite altercation s'était terminée par un shuriken planté entre les deux yeux de l'un des deux, celui du clan rival! Pour se venger, les potes du borgne (forcément, un shuriken dans l'oeil, ça calme!) décident de kidnapper la copine de Billy qui n'y était pour rien. Vous avez compris quelle est alors votre mission! Il va falloir aller débusquer toute la bande rivale jusqu'aux boss et délivrer la femme de votre vie. Pour cela, vous pouvez agir seul ou accompagné de votre frère (option deux joueurs). Le jeu se déroule en scrolling horizontal, vertical et multidirectionnel, selon les niveaux. L'action est vue de profil avec un effet de profondeur 3D: votre personnage peut aller où bon lui semble à l'écran. Une option permet de jouer à deux joueurs en mode compétition, vous pouvez alors vous taper dessus entre frères, c'est vachement drôle. Votre compagne peut, dans ce cas, attendre longtemps car cela finit toujours par un baston en règle pour savoir qui va prendre la batte de baseball! Une large panoplie de coups est à votre disposition, allant des classiques coups de pied et poing en sautant ou non, à la possibilité de bloquer un adversaire pour le marteler de coups ou l'envoyer valdinguer dans les airs. Encore un jeu pour non-violents!

Billy peut ramasser des armes en peu partout, ce qui sera bien utile. En effet, les ennemis ont tendance à être collants dans cette version (la plus difficile de toutes les versions consoles et micros) et grâce à un manchon ou un bâton, vous pourrez les tenir à distance relativement assez longtemps on les roue de coups.



**FACE
A
FACE**

SUPER DOUBLE DRAGON CONTRE RIVAL TURF

Double Dragon constitue la référence historique en matière de beat-them-up à progression et en devient même mythique. Il est difficile de le comparer à un autre jeu du genre puisqu'il garde ses propres graphismes, plus axés sur l'action pure et le fun que le réalisme. Néanmoins, côté technique, les deux jeux ne se ressemblent pas trop! Rival Turf est à mille lieues de Super Double Dragon en ce qui concerne le graphisme des personnages et des décors. Ce dernier est aussi beaucoup plus rapide, violent et réaliste. De plus, il propose aussi le jeu à deux (mais sans se cogner dessus) ainsi qu'un mode Versus (combats singuliers). Ce n'est pas la même philosophie ni la même génération de beat-them-up, bien qu'ils appartiennent exactement au même genre. Du coup, Super Double Dragon se prend une belle baffa quand on le compare à Rival Turf. Les passionnés de la Saga Double Dragon préféreront, par contre, ce jeu qui reste fidèle à l'original.



80%



Les graphismes de Super Double Dragon ne sont pas dégoûtés mais surprennent peu être encore plus fins quand on connaît les possibilités de la 16 bits made in Nintendo. C'est quand même la plus jolie version jamais sortie sur consoles.



- Des coups et des mouvements réalistes.
- La possibilité de jouer à deux en se tapant dessus!
- La meilleure conversion du jeu d'arcade sur console et micro, à ce jour.



- Des couleurs mal choisies et pas assez nombreuses.
- La lenteur des déplacements.
- Pas assez de précision dans la gestion des collisions.
- Toujours les mêmes ennemis à longueur de niveaux.

DOUBLE DRAGON

TOUS LES COUPS SONT PERMIS !

LE CORPS A CORPS

Willy (en bleu) retient son adversaire par les cheveux et le roue de coups de genoux dans le ventre et de machettes. Lorsque vous approchez un ennemi, vous pouvez l'empoigner comme sur ce cliché. Il est aussi possible de parer un coup en relevant alors le bras de l'adversaire et de lui envoyer une série de coups de pieds ou de poings sans qu'il puisse réagir. On peut même l'envoyer se vautrer ailleurs.



LE COUP DE PIED EN SAUTANT EN AVANT



Tiens, voilà un plan rigolo. Alors que Super Double Dragon est dit-on sur Super Famicom, Double Dragon sur Megadrive l'est, lui aussi. Aussi, ne vais-je pas me gratter pour m'adonner à une petite comparaison. Si les graphismes sont plus ou moins équivalents et varient en qualité en fonction des niveaux (surtout dans la version sur Super NES), le nombre de coups tourne très nettement à l'avantage de Super Double Dragon. En ce qui concerne l'animation des personnages et surtout des deux frères de l'enfer, celle-ci est encore supérieure, mais tout juste, sur Super Famicom. De plus, les niveaux sont également plus variés. Une barre d'énergie permet également à Super Double Dragon d'augmenter le nombre de coups avec des prises complètement bestiales. Un jeu symgpa sur Super NES. **J'm DESTROY** ☺



Ca y est! On l'a la meilleure conversion de Double Dragon! Même si elle n'est pas terrible par rapport à ce que l'on est en droit d'attendre aujourd'hui sur Super Nintendo, elle est bien là! J'ai joué à Double Dragon sur micros, Game Boy, NES, Megadrive (au numéros 2 et ce moi-ci au premier épisode) et Master System, rien à faire, même si je m'amusais, les versions étaient plutôt à chier! La version Super Nintendo bat les précédentes, graphiquement et en ce qui concerne l'animation. Les coups sont réalistes et assez variés même si l'on ne trouve pas de coups spéciaux comme dans les Street Fighter-like. C'est d'ailleurs là que le bât blesse, même si c'est la meilleure version, Super Double Dragon reste en deça des beat-item-up actuel. C'est lent et pas assez précis, trop facile et graphiquement souvent très laid. Je suis déçu car j'attendais plus d'originalité sur Super Nintendo même si j'ai pris du plaisir à y jouer. Et puis, pourquoi avoir mis aussi peu d'ennemis, on trouve toujours les mêmes, zut alors! **OLIVIER** ☺

EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : BEAT THEM UP
MACHINE : SUPER NINTENDO
AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 12
TOTAL : 80%

SUPER NINTENDO

NINTEN



LES MAINS EN L'AIR!

Le premier gadget digne de ce nom sort pour la Super Nintendo française (européenne). Les spécialistes appellent cela un périphérique parce que c'est quelque chose qui vient se brancher sur la console, en plus. Moi, j'appelle cela un gros flingue! Je préviens les parents inquiets qui ont piqué le joypad de leurs enfants pour le lire en cachette: le Nintendo Scope n'est pas une arme dangereuse, son principe a été déjà utilisé maintes et maintes fois, comme vous le faites d'ailleurs chaque fois que vous appuyez sur un bouton de la télécommande de votre télé; cela s'appelle les infrarouges, un jour je vous expliquerai! Donc, pas de panique quand on sort l'engin de sa boîte, c'est gros, ça ressemble à un bazooka mais il s'agit d'un jouet! Pour faire fonctionner ce truc, il suffit de mettre six piles (fournies) dans le Scope, de brancher le capteur sur le port joypad numéro 2 et de placer ce boîtier sur la télé-capteur vers vous. Vous insérez la cartouche et allumez la console. Placez vous à trois mètres, visiez et tirez dans le tas! Une mire en forme de cible vous permet au début du jeu (et à tout moment) de régler la visée de votre Scope. Tout se passe ensuite à distance en appuyant sur la gâchette, le bouton Fire. Vous sélectionnez les jeux en tirant sur l'écran de sélection. Il en va de même chaque

BLASTRIS GAME A

Des figures composées de cubes arrivent de la gauche de l'écran à vitesse constante à la manière d'un Tetris. Pour éviter de remplir l'écran et de se laisser déborder, il faut tirer sur les blocs adéquats, c'est-à-dire ceux qui empêchent de former des lignes verticales.



fois qu'il faut sélectionner quelque chose (un niveau de difficulté ou autre). La cartouche fournie avec le jouet contient deux jeux composés chacun de trois parties, ce qui fait six jeux, comme l'annonce la boîte. Deux jeux se rapprochent du célèbre Tetris, sauf que vous visiez et tirez sur les blocs au lieu de les déplacer au paddle. Un jeu consiste à tirer sur des aliens roses, bleus et rigolards qui surgissent à toute vitesse de cratères, dans un décor en 3D mais statique. Les trois derniers jeux consistent à intercepter. Il faut détruire des vagues de missiles dans un scrolling horizontal, stopper une invasion alien en 3D, ou encore, des attaques d'avions aussi en 3D. Préparez vos munitions!



JEUNES/AUTRES
85%/65%

MOONBLASTER

Des extra-terrestres bizarros sortent tout tête des cratères et disparaissent à grande vitesse. A vous de ne pas les loper.

DO SCOPE



Dans un défilement 3D, des avions foncent vers vous. Ils ne sont pas les plus dangereux car si vous ne les détruisez pas, vous ne perdez pas la vie, simplement des points. Par contre, lorsque vous entendez un signal caractéristique, c'est qu'un missile arrive sur vous à grande vitesse. Anticipez, localisez-le et détruisez-le en vol juste avant qu'il ne vous touche. Les missiles que vous tirez subissent le même délai que dans le premier jeu.



- Le Scope est un superbe gadget.
- Et sa précision redoutable.



- Malheureusement, on attrape vite des crampes.
- Les "6" jeux sont nuls comparés aux capacités de la Super Nintendo et du Scope.



Dans ce dernier jeu, les décors restent statiques pour chaque niveau. Par contre, les vaisseaux aliens attaquent de toutes parts: il survient de loin en face ou ils apparaissent par les côtés de l'écran. Cette fois, vos tirs sont des tirs lasers qui atteignent leur cible de suite. Tirez avec précision et sans hésiter.



Un nombre de missiles, donné en bas à droite de l'écran, fonce vers un objectif que vous devez défendre coûte que coûte. Il suffit pour cela de bien viser et d'intercepter tous les missiles qui traversent l'écran dans un scrolling horizontal. Il faut tenir compte du temps mis par votre missile d'interception pour aller au point de visée.



**BLASTRIS
GAME B**



On reste dans le principe Tetrisque (!) et l'on s'en rapproche un peu plus dans le mode B de Blastris. Cette fois, en effet, les blocs tombent du haut de l'écran et le but est de ne pas se faire déborder en atteignant le haut de l'écran. Pour cela, il faut coupler trois cubes de la même couleur. On peut retourner un cube et donc changer sa couleur en lui tirant dessus.



Le design du Super Scope est très agréable, c'est vraiment un bel accessoire qui a bien plus de gueule que le pistolet de la NES. Il fonctionne de manière satisfaisante, mais avant de s'en servir, il faut effectuer plus ou moins de réglages, suivant l'écran utilisé. Toutefois, s'il n'y a pas grand chose à régler de l'accessoire proprement dit, il est difficile d'être enthousiaste en ce qui concerne les six jeux livrés avec. En effet, aucun de ces jeux n'offre un véritable intérêt et il est évident que l'on s'en lassera très rapidement. D'autre part, il est fort probable que par la suite Nintendo ne publie qu'un ou deux jeux pour cet accessoire, comme ce fut le cas pour le pistolet de la NES. Pour l'instant, seule la conversion du Terminator 2 d'arcade est prévue au programme. Le Super Scope est un gadget qui amusera sans doute les plus jeunes, mais rien de plus. **AHL**



Enfin, un phasé à infra rouge sur Super Nintendo! Et quel engin! Un vrai bazooka qui se tient sur l'épaule. Le design du Nintendo Scope est parfait et sa visée surprenante de précision. Je me suis tenu assez loin et dans toutes les positions possibles, ça marche toujours! Par contre, détail, on oublie facilement d'éteindre le scope qui ne possède aucun voyant. Résultat: les piles sont bouffées d'entrée de jeu (il y en a 4)! Aucun économiseur automatique n'a été prévu. Un autre reproche: on a vite des crampes à la main lorsque l'on tient le Scope, c'est gênant! Cela vient de la position de la gâchette, pas très adéquate, en fait. Sinon, no problème pour ce superbe gadget en attendant des jeux vraiment à la pointe Super Nintendo car les six jeux proposés (qui ne sont en fait véritablement que deux, voire trois) sont fades, lassants et faciles. Je pense que Nintendo nous prépare un super jeu pour son bazooka, dont il faudra payer le prix! **OLIVIER**

**EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : FRANÇAISE
GENRE : TIR**

**TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6 EPREUVES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON**

**GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 17
SON : 11
TOTAL : 85% POUR LES PLUS JEUNES
65% POUR LES AUTRES**

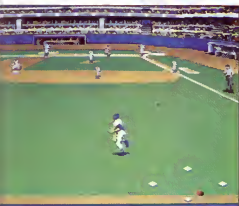


FANS DE BATTES À VOS SFC!



Il existe différents sprites pour le lanceur ainsi que pour le batteur. Ne vous étonnez surtout pas si vous voyez votre batteur faire une balle de chewing-gum avant de frapper la balle.

L'une des vues sur le diamant. A vous de repérer la position du joueur adverse afin de l'arrêter à temps. Toutes les directions pour les lancers vers les bases sont fonction de la base de départ, celle du receveur. C'est un coup de main prendre!



Sur le terrain, dirigez votre homme et faites le bondir, si nécessaire. Pour les ballons sortant en home run, rien de bien extraordinaire côté vues. On peut même dire que c'est assez meche. Hé, non, c'est même carrément hideux. C'est une preuve prononcée de mauvais goût. On croirait voir Sandrine Bonnaire réincarner sous la forme d'un baseball. Hum, hum... Voilà qui est bien triste...



• un jeu rapide



• une nouvelle vue du diamant peu concluante.
• des pages de home run ou de gros plans en action nulles.

ROGER CLEMENT'S BASEBALL



Dans le dernier numéro de Joypad (Joypad c'est, je vous le rappelle, ce que vous avez sous les yeux et entre les mains), vous aviez déjà eu l'occasion, avec Super Professional Baseball II, de découvrir, ou redécouvrir selon le cas, l'univers du baseball. Comme si vous n'aviez pas encore compris toutes les subtilités de ce jeu, ou

que vous n'étiez pas encore gavé de balles de cuir et de battes de bois, on remet ça avec Roger Clement's Baseball. Tout le monde connaît maintenant les règles du baseball, je ne m'attarderai donc pas dessus. Si vraiment vous n'y connaissez rien, vous pourrez toujours écrire à la fédération française de baseball (73, rue Curial, 75019 Paris) ou même vous inscrire dans un club. La grande originalité de RCB (comprenez Roger Clement's Baseball) c'est qu'il propose un mode de vue complètement nouveau et, pour le moins, déstabilisant. Plus question de voir le diamant dans son ensemble d'un seul coup d'oeil, chaque vue se concentre sur l'une des quatre bases. Il n'est alors pas évident de s'y repérer, mais tous les lancers de balle doivent être réalisés en fonction du scanner indiquant la position des joueurs adverses, en bas à gauche de l'écran. Pour ne pas changer les bonnes habitudes, vous retrouverez les habituelles formules de jeu, de la ligue au match amical.



Décidément, la Super Famicom ne parvient à rien de concluant dans le domaine du Baseball. Cette nouvelle vue du diamant n'est pas ce que l'on a pu faire de plus jouable ces derniers temps. On a bien du mal à se rendre compte de la situation et de sa position sur le diamant. Les vues spéciales, lors des home run ou des arrivées de justesse sur les bases, sont incroyablement lides, ce qui vient glâcher un peu le reste. Après tout, les graphismes n'étaient pas mal. Pour ce qui est de l'ambiance sonore, les capacités de la SFC auraient certainement permis de faire beaucoup mieux. On doit presque se contenter que de musiques (no public!) Même le RBI sur Megadrive possède une meilleure ambiance sonore (et pourtant!) Bref, si le base ball vous tente autant, prenez l'adresse de la fédération et inscrivez-vous dans un club!

T.S.R.

EDITEUR : LJM
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 07
SON : 11
TOTAL : 64%



CIRCUIT 24!

Les simulations de course de Formule 1 se suivent et ne se ressemblent pas sur Super Famicom. Il y en a pour tous les goûts avec des vues en vrai 3D, des courses d'arcade classiques, des simulations de Formule 1 à deux joueurs et même le karting à la Mario Bros! Il y a quelques temps, sortaient aussi plusieurs courses en vue de dessus (F1 GP ou Cyber Formula). F1 Circus débarque ce mois-ci pour tous ceux qui aiment le sport automobile version salle d'arcade des années 80. Eh oui! F1 Circus est maintenant un standard puisqu'il est déjà sorti sur la PC Engine, version qui s'inspirait alors du genre actuellement dépassé des courses en vue de dessus en arcade. Tout, bien sûr, est remis au goût du jour avec des options terriblement complexes et réalistes, un vrai régal pour ceux qui suivent de près ce sport mécanique de pointe. Trazom, qui a daigné s'intéresser à ce jeu 100% nippon (il ne regarde que les courses dans lesquelles Senna a une place importante!) nous a confié que le troisième des huit systèmes de freinage proposés était vraiment le plus optimisé de tous, on l'a cru! Vous pouvez donc monter la Formule 1 de vos rêves en de nombreuses étapes qui proposent plusieurs mécanismes à chaque fois: boîte de vitesse, pneumatiques, moteurs, carenage, etc... après avoir choisi votre configuration idéale, vous pourrez choisir toutes les for-



- Des animations fabuleuses avec des rotations fluides du circuit.



- On ne voit qu'une portion trop réduite du circuit.
- La jouabilité n'est pas bonne.
- Des graphismes bons mais pas excellents, c'est le genre qui veut ça!

F1 CIRCUS

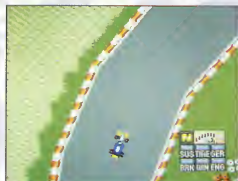
mules possibles et imaginables de courses: entraînement, course simple, championnat du monde, course contre la montre, etc... la vue de la course est de dessus et les bas-côtés tournent dans tous les sens selon la direction de votre petit bolide. Attention à bien anticiper car vous ne voyez que les quelques mètres devant votre Formule 1.



Des flèches vous indiquent la direction à prendre et le décor tourne à grande vitesse lorsque vous amorcerez un tournant, comme c'est le cas ici.



Ça commence bien avec un arrêt au stand qui prend un temps précieux.



Il faut vraiment ne jamais relâcher son attention car la portion de circuit visible est très petite et la vitesse est toujours importante.



J'ai horreur de ce genre de course vue du dessus alors c'est déjà avec un a priori que je me suis mis sur F1 Circus. Le passage de la NEC à la Super Famicom s'est fait sans problème puisque l'on trouve une fluidité extraordinaire et des couleurs, ma foi, assez belles; mais ce n'est pas le gratin sur Super Famicom, on voit mieux en ce moment. Il est vrai qu'il était sans doute difficile d'innover dans ce genre, d'autant qu'il s'agit d'une adaptation d'un jeu déjà existant. Le fait est que l'on a beaucoup de mal à jouer et à anticiper sur le circuit. F1 Circus devient vite rasoir, même en mode championnat. Je ne vois vraiment pas pourquoi il faudrait posséder trois jeux du même type sur une si belle console, F1 Circus est le jeu de trop! On aime ou on déteste, moi j'ai choisi! Techniquement parfait par contre, je le répète.

OLIVIER



EDITEUR : --
GENRE : SIMULATION FORMULE 1
TAILLE CARTOUCHE :
8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 12
SON : 11
TOTAL : 73%

73%

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LA BIBLE DES ASTUCES SUR CONSOLES

joypad
HORS SERIE

VOLUME II
M à Z

© 1994 SEGA CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. 12,00 FS

UN DÉLUGE
D'ASTUCES - VIES INFINIES
(PLANS - SOLUTIONS)
POUR TOUS LES JEUX
SUR CONSOLES

MEGADRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM
NINTENDO • GAME BOY • SUPER FAMICOM
SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

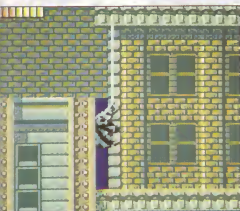
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX
A PARTIR DU 9 NOVEMBRE

GAME GEAR

LE PINGUIN IS BACK AND IL N'EST PAS HAPPY!



Un Boss est vraiment dur à avoir, mais celui-là, il commence vraiment à me les briser. Et je suis poli. Demandez plutôt à cot...



Tout comme Spiderman, Batman peut grimper, lui aussi, aux murs de la ville. Le problème pour lui est que s'il tombe, il est dans le merde.

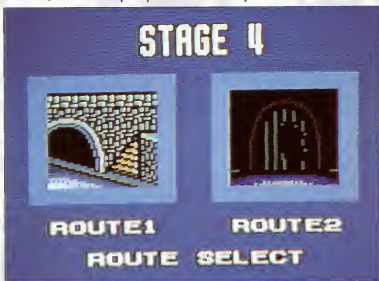
80%



BATMAN RETURNS

Batman Returns, c'est surtout le retour du Pingouin qui vient pour mettre, une fois de plus, des bâtons dans les roues de la Batmobile de notre Batman à nous! Tiré du célèbre film qui est sorti sur nos écrans il y a de cela quelques semaines, vous allez reprendre exactement les scènes du film. Vous retrouverez même Catwoman sur votre chemin! Le Pingouin s'est donc arrangé pour vous accuser aux yeux de la loi, pour un crime que vous n'avez évidemment pas commis. A ce moment-là, tout sera bon pour essayer de se disculper. Grimper aux murs, frapper les flics, éclater le Boss et j'en passe, parce que j'ai pas vraiment envie de vomir! Avec vos Batarangs, sorte de boomerang, les ennemis vont en prendre plein les gencives! Sur de multiples niveaux, vous ne risquez pas de vous ennuyer car, bien sûr, de nombreux énergumènes vous attendront au coin de la ville.

Au fait, il s'agit de Gotham City, si vous voulez visiter. Le parcours que vous suivrez n'est pas linéaire puisque chaque fois l'on vous propose deux routes possibles. A vous de choisir selon votre instinct, sachant que, de toute façon, tous les chemins mènent... aux Boss!



Le choix des routes à prendre est vraiment une belle option. On a vraiment l'impression que le CD-i est entré dans nos douces chaumières.



Après un passage sur Lynx, voilà la version de Batman Returns sur la portable de Sega. Ce n'est vraiment pas pour nous déplaire, au contraire, le jeu est très prenant et offre une grande jouabilité. De plus, la variété des ennemis qui nous change un peu des sempiternels méchants de certains jeux fait que l'on a encore plus envie de leur foutre la gueule en charpie. Et pourtant je suis poli. Demandez à cet #++&#! de TSR pour voir! D'ailleurs, lui aussi il vous conseillerais de vous procurer ce jeu!

TRAZOM



EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 80%

GAME
GEAR

UNGA
BUNGA
TRALALA
ITOU!

Chuck Rock, cet abruti de naissance (ce n'est donc pas de sa faute), ni de la mienne d'ailleurs, a un tout petit problème. Mais vraiment

tout petit. Sa femme qu'il avait épousée depuis pas mal de temps puisqu'ils venaient de fêter leurs noces de Mammouth, et qui s'appelle Ophelia, mais ça, on s'en fout complètement, vient de se faire enlever par un véritable homme des cavernes-jaloux-comme-c'est-pas-possible, du nom de Gary Glitter. Hmm, hmm! On ne ric pas, c'est vraiment son nom. Moi, j'ai bien vu la reproduction dessinée d'un Homme

de Néanderthal qui ressemblait à James Dean, alors! Et c'est vrai, en plus! Donc, pour en revenir à notre histoire, Chuck est bien embêté, avec cette affaire. Que doit-il envisager? Oh, après tout, elle peut encore servir, on va quand même essayer d'aller à sa recherche, se dit-il secrètement au fond de lui-même, dans son fort-Boyard intérieur! C'est ainsi qu'il se met en route vers sa destinée et, plus terre à terre, notre homme des cavernes qui s'aidera de son ventre énorme, devra parcourir de multiples contrées. Pour commencer, une forêt marécageuse, suivie de grottes, d'un monde de glaces, d'un océan...



CHUCK ROCK



- Les graphismes très florissants.
- La maniabilité de Chuck.
- Des milliards d'objets à trouver.
- De la plate-forme pure et dure.



- Désolé, rien du tout!



Ce mois-ci, on est plutôt gâté en ce qui concerne les jeux de plates-formes. Entre Shinobi 2, Batman Returns et Chuck Rock, mon coeur balance. Il est difficile de faire un choix entre ces trois jeux-là. Mais avouez que le choix, cela ne fait pas de mal. Chuck Rock est un superbe produit qui en réjouira plus d'un. La maniabilité est vraiment excellente et c'est un véritable plaisir que de donner des coups de ventre sur tout ce qui bouge. Il est très drôle de voir notre héros porter des pierres et les projeter sur des monstres complètement dingues et énormes. Vraiment, ce jeu est une affaire!

TRAZOM 😊

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 91%

91%

GAME GEAR

CASSE-TÊTE POUR UNE PRINCESSE !



Dans ce jeu, votre but est très simple puisqu'une nouvelle fois, vous devez retrouver votre fiancée qui est, de surcroît, princesse d'un gigantesque Royaume. Retenue prisonnière, le sorcier PopPils l'a enfermée -pour vous faire enrager- dans de véritables prisons/casse-tête. Dans chacune de ces géoles, vous devrez arriver à délivrer votre copine en essayant de détruire des blocs de pierre qui vous séparent d'elle. Mais il ne faut pas les détruire de n'importe quelle façon. À l'aide de vos pieds et de vos mains, la bonne solution sera, tout d'abord, de réfléchir à un schéma tactique, en tenant compte des "warp doors" qui vous téléportent, des pics rouges indestructibles, des slims radioactifs ainsi que des vampires suceurs de sang ! Vraiment, et je suis très sincère, je vous souhaite bonne chance sur les centaines de niveaux où vous pourrez

POP PILS

Chaque fois que vous réussirez votre coup, vous aurez droit à un petit bise !

ROUND 3 CLEAR
USED 173 STEPS!

YOUR RECORD+233 STEPS
NON BREAK THE
STANDARD RECORD
SORRY. NO BONUS.

Pendant que vous entendez votre Princesse crier: "Help, I need somebody, Help, you know I need someone ! ...", vous vous empressiez de donner un gros coup de poing sur un bloc de pierre. Les portes sur le côté ne sont que des téléportations, tandis que les croix autour de vous sont une aide pour que vous sachiez où frapper.



exercer vos neurones ! Au fait, il y a même la possibilité de créer vos propres niveaux, grâce à un éditeur incorporé.



PopPils va certainement faire des émules sur les autres machines, tant ce jeu peut s'avérer très prenant. Dès le départ, on est dans l'ambiance avec de superbes musiques et une jolie présentation. Ensuite, après s'être dit que le premier niveau sera du gâteau, on constate vite que ce n'est pas si évident que ça. Il faut faire preuve, non seulement de stratégie et de vista, mais également de rapidité et de dextérité, car d'un seul faux mouvement, on peut faire tomber la mauvaise pierre et se retrouver prisonnier. Heureusement qu'il y a le suicide ludique qui ne fait pas mal ! En tout cas, un très bon jeu !

TRAZOM



- Un nombre impressionnant de niveaux.
- Merci pour les passwords.
- L'éditeur est très utile.
- Les musiques et les sons créent une bonne ambiance.



- Pas assez d'ennemis.

85%

ÉDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE/REFLECTION
DIFFICULTÉ : PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX :
UNE CENTAINE
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 15
SON : 17
TOTAL : 85%

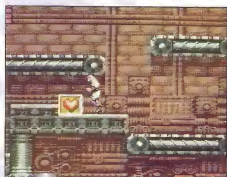
GAME GEAR

ET UN SHINOBI 2 UN !

Un Boss de fin de niveau, cela fait toujours peur, mais allez-y franchement et fermez les yeux !



(pléonasme !) ne voilà-t-y pas que notre bon Ninja va de nouveau devoir sévir. En effet, une fois de plus, il doit essayer d'en finir une fois pour toutes avec ce fou furieux qui menace l'équilibre de la planète. Cependant, avant d'aller l'affronter dans un combat terrible, vous devrez d'abord passer par des "sous-niveaux" dans lesquels vous devrez récolter des cristaux indispensables pour la lutte finale. Ces pierres, plus que précieuses, constitueront en fait les "combustibles" pour votre future magie. Mais au départ, il faut bien préciser que vous n'avez que votre épée ninja pour vous défaire de ces fous. Croyez-moi, cela suffira amplement car vous aurez grand besoin de votre agilité de félin pour avancer sur les tapis roulants et autres tunnels souterrains.



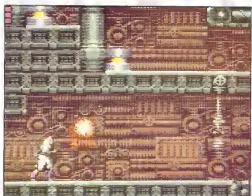
Vous pourrez toujours trouver des coeurs sur votre chemin; dans ce cas, attention à ne pas gaspiller votre réserve.

90%



SHINOBI II

Après avoir, dans le premier volet, délivré tous les enfants retenus prisonniers par un dangereux psychopathe



Eh oui, vous pourrez même trouver des bombes dans ces capsules. Eloignez-vous vite ou elles vous sauteront à la tête !



- Des graphismes superbement réussis.
- Des musiques délirantes.
- Un intérêt à toute épreuve. Le côté aventure.



• J'vois rien à l'horizon, ma soeur !



Ce jeu est tout simplement superbe à tout point de vue. Les musiques, très entraînantes et pas seulement de simples bip-bip incommensurables, garnissent majestueusement ce très bon jeu d'arcade, qui est aussi agrémenté d'un zeste d'aventure, lorsqu'il s'agit de trouver son chemin. Il ne faut pas aller n'importe où sous prétexte de sortir le plus vite possible. Les Boss sont énormes et la souplesse de notre Ninja vous étonnera certainement. Alors, si vous me demandez si oui ou non vous pouvez vous procurer ce jeu, je vous répondrai : OUI !

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION / PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
CONTINUES : 3

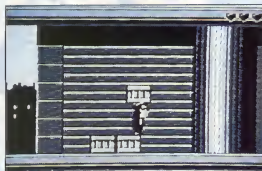
GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 90%

GAME BOY

SWEET HOME CHICAGO!

THE BLUES BROTHERS

Vous connaissez tous ces Jack et Elwood, les Laurel et Hardy du rock des années 80? L'un est gros et petit, l'autre est grand et mince mais ils sont tous les deux habillés pareil: en noir avec chemise blanche et cravate et un chapeau et des lunettes noires. Le jeu qui leur a été consacré sur micro arrive sur console. On retrouve l'ambiance du film avec son humour et son esprit très rock'n'roll. Nos deux lascars doivent donner un concert le soir dans une petite ville. Hors, le shérif de la ville n'a pas du tout envie de les voir débarquer et faire un bruit monstre pendant toute la nuit. De toute façon, Jack et Elwood



Travaux pratiques: primo, ramasser une caisse; secundo, attendre qu'un ennemi pointe le bout de son nez; tertio, viser ledit nez!

vant: il faut ramasser des caisses par terre et se balader avec. Dès qu'un ennemi se pointe, pif! paf! Il faut lui balancer la caisse dessus pour en être débarrassé. Des tonnes d'items sont à récupérer un peu partout et plein de petits gadgets rendront votre progression plus rigolote, comme ces ballons de baudruche auxquels vous pourrez vous accrocher pour vous envoler dans les airs et trouver le maximum d'items. Rock'n'Roll oblige, l'item principal du jeu est le disque 33t, on en trouve partout.

Ramassez le plus de disques possibles.



90%



Excellente cette conversion Game Boy de jeu originalement conçu pour la micro, bien meilleure en tout cas que la version NES. Ce n'est pas la première fois; déjà, avec Hudson Hawk, les possesseurs de Game Boy s'étaient bien marrés en comparant leur version et celle de la NES. Comme quoi, la petite Game Boy n'est pas une console superflue. Elle permet de jouer à de super jeux n'importe où. C'est donc le cas de Blues Brothers qui assure bien, du fait de la réduction de l'action à l'écran de la Game Boy. Je n'aimais pas, en effet, les versions micros mais j'ai eu envie d'aller plus loin en jouant à celle-ci. Le jeu, bourré d'humour et de nombreux passages, demande beaucoup de dextérité et d'abnégation. Ceci lui confère une grande durée de vie: je vous conseille ce jeu de plate-forme qui dépasse des habitudes du genre grâce à son style Titus. A quand la Zoulou sur Game Boy!

OLIVIER

Jack, le gros, a un sport préféré: le saut par dessus les balles tirées par les flics!



sont recherchés par toutes les polices des Etats-Unis, donc un de plus ou un de moins! Car ce léger problème de police n'est pas le seul problème; les Blues Brothers se sont fait voler tout leur matos qui devait servir au concert du soir. Et la police ne risque pas de les aider puisqu'elle est lancée à leur poursuite sous les ordres du terrible sherif! Vous vous doutez donc que les frères sont dans la mouise totale! Vous devez guider Jack ou Elwood (au choix) dans les rues de la ville. Il s'agit d'éviter les flics et autres ennemis qui vous foncent dessus. Le principe de défense est le suivant:



- La musique reprend l'un des tubes des Blues.
- Un jeu de plates-formes vaste.



- Les personnages sont trop rigides et pas assez réalistes.

EDITEUR : TITUS
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 2

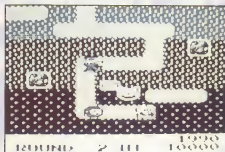
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17
TOTAL : 90%

GAME BOY



T'AS TA PELLE ?

DIG DUG



Depuis quelque temps, votre jardin est infesté de monstres bizarres qui n'ont rien à voir avec des taupes. Il y a là des Pookas, sortes de bonshommes sphériques et des Fygars qui sont de petits crocodiles. Il n'y a qu'une solution pour vous: aller les débusquer en creusant des galeries dans les couches de votre sous-sol. Le seul moyen pour les détruire est de les gonfler avec votre pompe jusqu'à éclatement. Les niveaux représentent une vue en coupe des sous-sols avec les couches telluriques. Les monstres attendent dans leurs petits coloirs que vous veniez les attaquer, mais ils peuvent aussi devenir transparents et traverser la terre pour aller vous attaquer: Tout contact avec un monstre provoque votre mort. Des rochers sont disposés un peu partout et vous pouvez vous en servir en restant en-dessous, en attendant que des monstres arrivent et en leur laissant tomber le rocher dessus. Dig Dug est un classique oldies du jeu d'arcade datant de 1982, les vieux de la vieille s'en rappelleront. La version Game Boy propose le jeu original qui reprend exactement les mêmes musiques et les mêmes tableaux. Mais l'on peut aussi choisir le mode New Dig Dug qui consiste à jouer au même jeu mais avec de petites variantes: vous devez récupérer des clés pour pouvoir ouvrir une porte qui vous mènera au niveau suivant.



Je suis un Game Boyeur heureux! L'un de mes jeux préférés de l'époque, un jeu mythique d'arcade de plus (on l'avait publié celui là ?), vient d'être converti sur Game Boy. Je l'avais terminé au moins 15 fois sur ma VCS d'Atari alors vous pensez? On retrouve tout ce qui faisait de ce jeu un hit à l'époque: la petite musique originale, les mêmes niveaux et les mêmes ruses et il y a même une version remaniée au goût du jour. Ne vous attendez pas un à un jeu techniquement avancé-garliste, ce n'est pas son propos. Les graphismes et l'animation sont donc un peu limités mais ça bouge bien quand même. Une seule petite critique: la maniabilité pêche un peu à certains moments. Un jeu néanmoins génial!

OLIVIER

EDITEUR : NAMCO
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

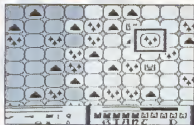
GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 86%

GAME BOY

PRINCE VALIANT

UN JEU

ALU-CYANAN !



Vous avez aimé la BD, alors vous aimerez le jeu vidéo, et paf! Voilà un slogan publicitaire qui conviendrait bien à Prince Vaillant sur Game Boy. Océan, le champion de l'adaptation des films en jeu vidéo, nous a concocté coup sur coup une version NES et Game Boy des aventures de Prince Vaillant, le héros de la BD qui a enchanté nos parents et AHL (NDAHL: je ne sais pas trop comment prendre cette remarque, disons que c'est un hommage à ma collection de B.D.). Le terrible Cyanan a pris possession de territoires qui ne sont pas les siens. A vous de l'en déloger, lui et ses troupes de guerriers et de mages. Vous contrôlez vos troupes sur une carte divisée en cases représentant les différents terrains. Les châteaux amis et ennemis y sont disposés ainsi que les troupes. Après avoir choisi un niveau de difficulté adapté à votre force ou votre ambition, la partie démarre dans la joie et la bonne humeur. Lorsque un membre de l'armée de Vaillant va dans une case ennemie, l'action se déroule sous vos yeux dans un paysage en 3D isométriques. Il s'agit alors d'un jeu d'action et de recherche d'items. Vous attaquez l'ennemi avec votre arme, qui diffère selon les personnages car le jeu est à l'échelle humaine en ce qui concerne les bastons.



J'ai été séduit par ce jeu représentant le monde du wargame sur Game Boy, monde hyper restreint (on en compte deux ou trois tout en japonais!) Oh, il ne s'agit pas que de cela mais le plupart du jeu est gérée à la manière du classique wargame de plateau. Les combats sont aussi présents ainsi que la recherche puisque la presque tout le jeu se déroule en scènes d'action. Les passionnés du genre ou les fans de Prince Vaillant se jeteront sur la cartouche. Pour les autres, je vous conseille de bien regarder avant d'acheter car l'aspect technique du jeu n'est pas mis en avant, certains seront déçus (je l'ai été pour ma part). Petit jeu à première vue, mais qui reste passionnant à jouer pour... les passionnés! OLIVIER

EDITEUR : OCEAN
GENRE : WARGAME
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 17
TOTAL : 84%

GAME BOY

OTHELLO ET SA DAME EN ECHEC AU BACKGAMMON

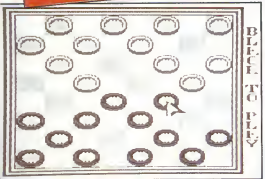
Et si l'on jouait aux échecs?



REPLY



Et si l'on jouait au Backgammon?



Finalement, je préfère jouer aux dames!

84%

4-IN-1 FULL PACK



Interplay nous la joue compile avec ce que l'on fait de mieux en matière de jeux de réflexion et de société. Pour la première fois, de mémoire de Game Boyer, vous allez pouvoir jouer à quatre jeux complètement différents en ayant payé pour un seul, avouez que c'est alléchant! Bien sûr, les jeux sont ciblés et il ne s'agit pas de jeux d'arcade. Quoi qu'il en soit, les rois des jeux d'échecs vont s'en

donner à cœur joie puisqu'entre deux parties de réflexion favorables, ils se délasseront en se tapant une petite partie de Backgammon, de dames ou d'Othello. Il en sera de même pour les joueurs de Backgammon qui pourront se délasser avec l'un des trois autres jeux, et ainsi de suite! Sargon Chess propose une vue de l'échiquier du dessus et l'arsenal habituel de ce genre de simulation. Vous pouvez rejouer un coup, demander de l'aide, choisir un

niveau de difficulté parmi six et jouer à deux joueurs sur le même échiquier. Checkers est un jeu de dames réduit qui comprend trois niveaux de difficulté, la possibilité de passer, ou encore, de changer de côté à n'importe quel moment. Les deux autres jeux également proposés sont, en général, moins connus mais restent de formidables jeux de réflexion. Il s'agit du Backgammon et de l'Othello. Je ne vous expliquerai pas les règles du Backgammon qui sont très bien présentées dans la doc (en anglais cependant) mais sachez que ce jeu est facile à comprendre, facile à jouer et très attachant. Quant à l'Othello, il s'agit de prendre en sandwich des pions adverses sur un échiquier dont toutes les cases sont identiques. Les pions possèdent deux faces de couleurs différentes (noire et blanche) et un pion pris en sandwich est automatiquement retourné. Le but est de remplir complètement l'échiquier et de posséder le plus de pions de son camp. Le Backgammon et l'Othello possèdent les mêmes options que les deux autres jeux, à savoir, plusieurs niveaux de difficulté, la possibilité de revenir en arrière, etc....



Quelle bonne idée a eu Interplay de nous concocter cette compilation pour joueurs cérébraux (dont je fais partie je vous le rappelle, je suis très cérébral!) Ne vous attendez pas à des niveaux de jeux farmineux, mais les algorithmes des quatre jeux proposés viendront à bout de nombreux joueurs modestes, voire bons. Ces derniers n'hésiteront pas une seconde à se procurer cette compile si complète. Il est possible, grâce à cette cartouche, de jouer n'importe où et seul, à quatre des jeux les plus géniaux du monde. L'aspect technique très simpliste n'est pas à l'ordre du jour puisque l'on ne joue pas aux échecs sur Game Boy pour voir de superbes animations! 4-In-1 est un jeu à conseiller à tous les fans de réflexion et même à ceux qui ont toujours eu envie de s'initier au genre sur Game Boy. OLIVIER 😊

Et



Et si l'on jouait à l'Othello-Reversei?

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : JEUX DE REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4 JEUX
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 84%

GAME BOY

**SOUFFLEZ
UN PEU
DANS LE
BALLON
POUR
VOIR!**



KIRBY'S DREAM LAND

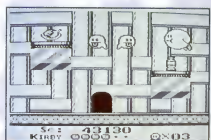


- Des graphismes mignons.
- Un intérêt à la super mario lande
- Maniabilité excellente.



- Durée de vie limitée.

N'intendo l'annonçait depuis pas mal de temps comme une nouvelle mascotte à adjoindre aux côtés de Mario Bros: Kirby est enfin là sur Game Boy! L'action se déroule sur la planète de Kirby, Dream Land (le pays de rêve). Les habitants de ce pays vivent en toute quiétude dans la joie et la bonne humeur générale. Leur passe-temps favori est de jouer avec des étincelles d'étoiles. Mais un beau jour, voilà que le roi glouton Dedede et sa troupe chaotique de soldats débarquent sur Dream Land dans le but de tout raffer: les étoiles, la bouffe et tout ce qui est précieux. C'est la désolation partout sur la planète. Heureusement, Kirby est là pour se charger de jeter tout le monde dehors et récupérer les étoiles dérobées. Kirby est un petit personnage ressemblant au Kiwi de New Zealand Story mais qui possède une propriété unique: il peut gonfler en avalant de l'air et voler ainsi dans les airs. Autre propriété intéressante: il peut aspirer tout ce qui passe devant lui et le recracher en tant que projectile. Il peut même se débarrasser d'un ennemi en lui sautant dessus d'assez haut. Le jeu se déroule à la manière d'un jeu de plate-forme avec une foule de mondes à découvrir, deds warp-zones et des salles écrètes pleines de bonus. Kirby aspire un ennemi et le recrache sur un autre dans la plus grande euphorie jamais vue dans un jeu vidéo! La forêt, le château, l'île flottante et l'espace mèneront notre héros rondouillard jusqu'à la confrontation finale avec le Roi Dedede.



Les items sont nombreux, avec, par exemple, sur ce cliché un Pop Brew à droite (deux barres de vitalité gratuites!) et un Spicy Food à gauche (qui fait lancer des flammes à Kirby tant ces plats sont épicés!)



Tout y passera: araignées, bombes, ennemis de tout genre! Les Shadoks pompaient et Kirby aspire!



Ce nouveau produit made in Nintendo m'a complètement enthousiasmé. En attendant Super MarioLand II, voilà un jeu de plates-formes délirant, plein d'ennemis et d'originalités.

Comment ne pas craquer devant de petits graphismes mignons et sympas, une bande son dans le plus pur style Nintendo et une jouabilité excellente. Le seul défaut de la cuirasse est la relative facilité avec laquelle on finit le jeu. Le reste est nickel, du grand art sur Game Boy! C'est bien simple, je ne quitte plus la cartouche! Le système de combat est complètement nouveau et tordant de rire: il faut voir Kirby engloutir des petits cochons deux fois plus grands que lui et les recracher sur leur gardien! Un titre inévitable.

OLIVIER



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 96%

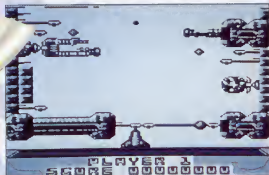
96%



**AH YEAH !
CHECK
THIS OUT !**

XENON II

Les Xenites sont les pires ennemis que l'on peut se faire dans tout le cosmos! Ils n'ont jamais avalé leur cuisante défaite, il y a quelques années, contre les humains. Aujourd'hui, ils reviennent et ne sont évidemment pas contents du tout! Bien déterminés à tout détruire sur terre, leur flottille imposante déverse des vagues d'ennemis en tout genre sur le sol terrestre. Il vous faut intervenir comme vous l'avez déjà fait dix ans auparavant. Cette fois, repousser l'attaque n'est pas possible. Il faut aller s'infiltrer dans le quartier général Xenite en traversant toutes ses protections: des kilomètres de galeries ultra protégées. Xenon II est un shoot-them-up déjà bien connu des possesseurs de Micro qui va être converti sur de nombreuses consoles (Megadrive notamment). La version reprend exactement les mêmes niveaux que la version originale, c'est-à-dire des scrollings verticaux, des vagues d'ennemis qui, détruites, vous donneront du cash. Avec le cash récupéré, vous pourrez vous arrêter aux magasins et vous fournir copieusement en armement évolutif. Sus à l'ennemi !



La conversion Game Boy d'un tel jeu était ambitieuse et le résultat n'est vraiment pas terrible. Ce n'est absolument pas la faute des développeurs qui ont vraiment bien fait les choses (on retrouve tous les niveaux et l'action principale). Par contre, Xenon II ne se prête absolument pas à la Game Boy. Sa lenteur originale "faite exprès" était due à des plans différentiels et des couleurs nombreuses du plus bel effet, qui ont tous disparus sur Game Boy. La lenteur est, quant à elle, restée! On attend donc patiemment que le scrolling se déroule lentement, en tirant sur les ennemis qui arrivent en vagues désespérantes. Une bonne adaptation mais qui n'avait pas lieu d'être, voilà ce que je dis !

OLIVIER

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 13
SON : 14
TOTAL : 69%



SPIDER-MAN II

**L'ARAIGNÉE,
L'ARAIGNÉE !**



Le super héros qui tisse plus vite que son ombre est de retour sur Game Boy et n'est pas au mieux de sa forme. En effet, on l'accuse d'avoir volé un magot d'un million de dollars. Les habitués super-vilains sont, une fois de plus, derrière ce complot visant à se débarrasser de Spider Man. L'action se déroule à New York, la ville la plus folle du monde. L'homme araignée va partir à la recherche de ceux qui l'ont mis dans le pétrin et qui sont vraisemblablement possesseurs du fameux magot. Spider peut exécuter un nombre impressionnant d'actions: marcher, courir, sauter, exécuter des sauts avants et arrières, s'accrocher aux murs et y progresser à la verticale, attaquer en donnant des coups de pieds en sautant ou des coups de poings classiques et, enfin, lancer des projectiles de fluide de toile. Grâce au fluide qu'il peut récupérer un peu partout, il peut se balancer au bout d'un fil pour atteindre des plates-formes ou tirer sur ses ennemis.

Le super héros qui tisse plus vite que son ombre est de retour sur Game Boy et n'est pas au mieux de sa forme. En effet, on l'accuse d'avoir volé un magot d'un million de dollars. Les habitués super-vilains sont, une fois de plus, derrière ce complot visant à se débarrasser de Spider Man. L'action se déroule à New York, la ville la plus folle du monde. L'homme araignée va partir à la recherche de ceux qui l'ont mis dans le pétrin et qui sont vraisemblablement possesseurs du fameux magot. Spider peut exécuter un nombre impressionnant d'actions: marcher, courir, sauter, exécuter des sauts avants et arrières, s'accrocher aux murs et y progresser à la verticale, attaquer en donnant des coups de pieds en sautant ou des coups de poings classiques et, enfin, lancer des projectiles de fluide de toile. Grâce au fluide qu'il peut récupérer un peu partout, il peut se balancer au bout d'un fil pour atteindre des plates-formes ou tirer sur ses ennemis.



Le premier Spider Man m'avait déco sur Game Boy, le second semble avoir gagné certains défauts mais on en trouve de nouveaux! Le sprite est plus petit et les graphismes plus flous. De ce fait, la maniabilité en prend un coup puisque l'on a parfois du mal à contrôler l'animal, mais c'est une question d'habitude! Par contre, le nombre d'actions que peut tenter Spider Man est impressionnante, on se délecte tant en super-héros peut faire de choses! Sans grandes surprises en ce qui concerne son déroulement mêlant plates-formes et combats, le jeu est bon, mais sans plus. Cela vient principalement des graphismes et de la maniabilité. On attendait mieux.

OLIVIER

EDITEUR : LJN
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 78%

GAME BOY

TU VEUX MA BABALLE ?



SPANKY'S QUEST

Spanky doit actuellement se mettre au boulot car son pays vient d'être enseveli par une tonne de briques. Ces briques forment des tours gigantesques qui recouvrent tout le pays. A l'origine de ce cataclysme: une sorcière,

Morticia pour la nommer! Jalouant le bonheur de tous les habitants de la planète, elle décida de jeter ce terrible sort qui emprisonne maintenant Spanky et ses congénères. L'ensemble mis en place par Morticia se résume à quatre tours de 16 étages que Spanky doit tous traverser. Pour corser le tout, il devra se payer les boss de toutes les tours dans une dernière tour, avant de combattre Morticia en personne, gagner et faire disparaître toutes les constructions. Chaque tableau (un étage) est constitué de plates-formes en vue de profil. De petits ennemis viennent gêner Spanky à tel point qu'il doit se débarrasser d'eux pour espérer passer le niveau. Pour ce faire, il peut

fabriquer des balles qu'il fait rebondir sur sa tête.

Quand une petite balle rebondit, elle grandit de plus en plus. A tout moment, Spanky peut décider que le moment est venu de se débarrasser des ennemis en transformant la balle en balle tueseuse. Plus la balle est grosse, plus ses effets sont destructeurs.

Le jeu, déjà sorti sur Super Famicom, n'est pas le hit du mois mais attire l'attention quand on prend la peine d'y jouer plusieurs

tableaux. En effet, la première impression est d'avoir envie de jeter le jeu par la fenêtre tant il est bizarre à manier. On ne peut pas dire qu'il manque d'originalité car c'est bien la première fois que l'on tue des ennemis de la sorte.

Davantage destiné aux fans d'adresse qu'à ceux qui ne jurent que par l'arcade, ce petit jeu devient vite passionnant, un vrai challenge. Techniquement pas sensationnel, un jeu à regarder avant d'acheter. **OLIVIER**



EDITEUR : NATSUME
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 69
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 18
TOTAL : 79%



LES JEUX D'ENERGIE!

CLUB D'ECHANGE
PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!

100F MEGADRIVE, SUPER-NINTENDO, SUPER NES
80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Vous pouvez échanger votre jeu avec notice et boîte contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il faut ajouter la différence.

<p>399 F</p> <ul style="list-style-type: none"> ALIENS 3 AQUARATIC GAMES CAPRIATI TENNIS DOUBLE DRAGON DRAGON FURY EUR. CLUB SOCCER GREENDOG HOLYFIELD BOXING LEMMINGS PREDATOR 2 SPLATTER HOUSE 2 SUPER MONACO 2 SUPER OFF ROAD TEAM USA BASKET TERMINATOR W. LEAGUE SOCCER SIMPSONS etc... 	<p>395 F</p> <ul style="list-style-type: none"> ASTERIX CHAMPIONS EUROPE CHUCK ROCK DONALD MICKE LEMMINGS NEW ZEALAND STOR. OLYMPIC GOLD SCI SONIC SHADOW OF BEAST SONIC SUPER KICK OFF SUPER MONACO 2 TERMINATOR TOM ET JERRY VAMPIRE WINBLEDON etc...
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MEGADRIVE

MASTER-SYSTEM

IGLOO BAR

<p>SUPER NES 490 F</p> <ul style="list-style-type: none"> AXELAY CONTRA III CAMELRY LEMMINGS MARIO KART MYSTIC LUNNIA PRINCE OF PERSIA RAMANA II RAMANA OP 1 TURTLES 4 	<p>SONIC 2 !!!</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

**POUR LES AUTRES TITRES
CONTACTEZ-NOUS
61.23.48.02**

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON DE COMMANDE à retourner à **PIXISOFT,**
1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.: 61.23.48.02

Nom: _____ Téléphone: _____

Adresse: _____

	Commande	Prix	Retour	Ecart
ci-joint mon règlement				
- Chèque	Modèle de console:		ECHANGE	
- Mandat	envoi sous 48 h		100F / 80F par jeu...	
- Contre-rembours.	+ frais de port: 20F/jeu / 80F/console TOTAL:			
(+ 30F)	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

ESPACE 3

games

LILLE

44 rue de Béthune

Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe

Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer

Tel : 88 22 23 21

DOUAI

39 rue Saint-Jacques

Tel : 27 97 07 71

V.P.C.

rue de la voyette

LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
1090 F

SUPER NES USA + Prise
péritel+ 2 manettes + Mario 4
1490 F

SUPER NES USA + Prise péritel
+ 1 manette + Street Fighter 2
1690 F

SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F

MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS
690 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CONTRA III	495,00
DINO CITY	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FANTASY MYSTICAL QUEST	395,00
G FOREMAN BOXING	495,00
GUN FORCE	495,00
JAMES BOND JR	495,00
JOE & MAC	495,00
KABLOO EY	495,00
LAGOON	495,00
LEMINGS	495,00
MARIO KART	495,00
MARIO PAINT + souris	590,00
MYSTICAL NINJA	495,00
NBA BASKET BALL	TEL
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00
PHALANX	495,00
PILOT WINGS	449,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
RACE DRIVIN	495,00
RAMPART	495,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
ROBOCOP 3	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
SIM CITY	469,00
SIMPSONS NITEMARE	495,00
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SOUL BLAZER	549,00
SPIDERMAN X MAN	495,00
SPANKING QUEST	490,00
STRIKE GUNNER	495,00
SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TURTLES IV	590,00
YS III	495,00
WINGS 2	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
FINAL FIGHT	449,00
GHOULS AND GHOSTS	449,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
UN SQUADRON	469,00
ZELDA 3	449,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
1 390 F

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F

(d'une valeur maximale de 590 F)

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ STREET FIGHTER 2
1 890 F

ADVENTURE ISLAND	490,00
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00
CONTRA SPIRIT	549,00
FATAL FURY	TEL
GOEMON	549,00
GOLDEN FIGHTER	590,00
GRADIUS III	439,00
GUN FORCE	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT + SOURIS	690,00
METAL JACK	590,00
MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE	549,00
PARODIUS	495,00
PHALANX	495,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
RPM RACING	439,00
SKY MISSION	495,00
SONIC BLASTMAN	549,00
SPIN DIZZY	549,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	549,00
SUPER PANG	549,00
SWIV	TEL

FABULEUSES PROMO !

AXELAY	495,00
CAMELTRY	390,00
CASTLEVANIA IV	299,00
DINA WARS	390,00
LEMINGS	250,00
POPULOUS	250,00
PRINCE OF PERSIA	495,00
ROCKETTER	250,00
RUSHING BEAT	350,00
SOUL BLADER	250,00
STG	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	350,00
SUPER VALIS	350,00
SUPER WRESTLEMANIA	380,00
TOP RACER	350,00
TURTLES IV	495,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	NAVY SEALS	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
ALLEWAY	195,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	PIPE DREAM	140,00
BASEBALL	140,00	PIE FIGHTER	195,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEEBLE JUICE	239,00	R TYPE	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BLUES BROTHERS	239,00	ROBOCOP II	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	ROCKY BULLWINKLE	239,00
BURGERTIME	195,00	ROGER RABBIT	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSONS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SIMPSONS 2	239,00
CHASE HO	195,00	SOCCERMANIA	195,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SPEEDBALL 2	239,00
DARKMAN	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPERMARIOLAND II	TEL
DR MARIO	195,00	SUPER RC PRO AM	195,00
DUCK TALES	549,00	SUPERSTAR 2	239,00
F1 RACE	195,00	SWAP THING	239,00
FACEBALL 2000	259,00	TENNIS	195,00
FERRARI GP	239,00	TERMINATOR II	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	TINY TOON	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TOM & JERRY	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TOP GAMES	239,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
GREMLINS 2	220,00	TRACK FIELD	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
JACK NICKLAUS	239,00	TURN N BURN	239,00
JOE MAC	239,00	ULTIMA	259,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORD ZAPP	239,00
MEGAMAN 2	239,00	XENON 2	239,00
METROID 2	220,00	YOSHI	239,00

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 490 F

NES USA

GAME KEY
245 F
GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F
GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	290,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 989 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	385,00	FERRARI GP	345,00	ROAD RASH	345,00
ALIEN 3	399,00	GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	SMPSNKR/SEY/SUN/HOUSE	395,00
AQUATIC GAMES (J POND II)	395,00	GHOULS N GHOSTS	345,00	SLIM WORLD	425,00
ART ALIVE	249,00	GLAY LANCER	395,00	SPEED BALL 2	385,00
ATOMIC RUNNER	395,00	GRAND SLAM	299,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
AYRTON SENNA GP	395,00	GREEN DOG	379,00	STREET OF RAGE 2	425,00
BART SIMPSON	385,00	IMMORTAL	349,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
BULL VS LAKERS	475,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPER MONACO GP	285,00
CHUCK ROCK	425,00	J. MONTANA 2	285,00	SUPER SMASH TV	425,00
DARIUS 2	269,00	JAMES POND	285,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
DARK CASTLE	285,00	LAKERS VS CELTIC	390,00	TAZMANIA	389,00
DECAPTTAC	249,00	LEMMING	425,00	TERMINATOR	425,00
DESERT STRIKE	395,00	LHX ATTACK CHOPPER	415,00	THUNDER FORCE N° 60 (R2)	395,00
DHANA	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDERPLOWESTING	249,00
DRAGONEYES II (SHANGHAI)	250,00	MICKEY ET DONALD	395,00	TOE JAM & EARL	299,00
DRAGON'S FURY	395,00	NHL PA HOCKEY	425,00	TURBO OUT RUN	285,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	PGA TOUR GOLF	399,00	TWINCKLE TALE	425,00
F1 CIRCUIT	285,00	PIT FIGHTER	385,00	TWISTED FLIPPER	345,00
F22 INTERCEPTOR	349,00	PREDATOR 2	399,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
FANTASIA	249,00	RAMPART	399,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

Sortie le 20 novembre
SONIC 2 / 359 F

Réservez le dès maintenant !

BADOMEN	190,00	OLYMPIC GOLD	249,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	PHELIOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	POPULOUS	190,00
CRACK DOUWN	150,00	QUACK SHOT DONALD	245,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	249,00	ROBOCOD	245,00
EA ICE HOCKEY	295,00	SONIC	150,00
GOLDEN AXE 2	249,00	STEEL EMPIRE	190,00
GYNORG	150,00	SWORD OF SWODAN	190,00
HELL FIRE	150,00	TOKI	249,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KID CHAMELEON	299,00	WONDERBOY 3	150,00
MASTER OF MONSTERS	190,00		

SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2

GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES
PAR COLISSIMO

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
 SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM MEGA CD
 SUPER NES NES GAME BOY
 MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

carte bleue Numéro :
Date de validité :

Signature :

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC

1 090 F

GAME GEAR + LOUPE

+ DONALD DUCK

1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

BATMAN RETURN	245,00
CHESS MASTER	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	265,00
MICKY .ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SONIC 2	215,00
SUPER MONACO GP 2	245,00
SPIDERMAN	215,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
WONDER BOY	215,00
WIMBLEDON	265,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK,
NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR

MASTER SYSTEME 99 F

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL

+ Alimentation 220 V

1 990 F

+ Une cartouche au choix d'une

valeur de 690 F

2 490 F

BURNING FIGHT	790,00
LAST RESORT	1 390,00
MUTATION NATION	1 390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1 390,00
MAGICIAN LORD	690,00
NAM 1975	690,00
TRASH RALLYE	890,00
WORLD HEROE	1 490,00

MEGA CD

MEGA CD + 1 TITRE AU CHOIX

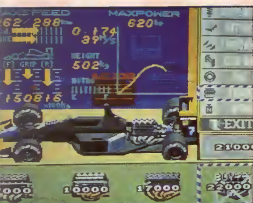
+ alimentation 220 V

2 490 F

AFTER BURNER III	450,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ERNEST EVANS	350,00
HEAVY NOVA	350,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	350,00
THUNDER STORM FX	450,00
WONDER DOG	450,00



LA F1 SOUS UN AUTRE POINT DE VUE.



Ayez l'œil sur à peu près tout, une fois au stand. Sept décisions techniques à prendre avant la course. Et au plus, il faut réfléchir!

Une vue quasi du dessus pour un jeu mettant en scène des rotations véritablement étourdissantes. Accrochez bien votre quart heures. A moins que vous n'ayez pour projet de repeindre l'écran. Au moins, il y aurait du décor autour des voitures.

Avant de commencer la course, une petite présentation du circuit. C'est original, et un peu inutile. On ne distingue qu'approximativement les courbes. Mais bon, ça fait joli.



F1 EXHAUST HEAT



Seize circuits, de la Grande-Bretagne à l'Italie, de la France au Canada en passant par la Hongrie ou le Mexique! Seize épreuves d'où il faudra ressortir vainqueur pour décrocher le titre tant convoité de champion du monde. Si une course simple, hors championnat du monde vous tente plus, lancez-vous!

Mais vous n'aurez la véritable ambiance qu'une fois le championnat du monde abordé. Choisissez les différents éléments de votre voiture en fonction de la course. Temps et tracé de la piste seront les deux critères de sélection.



La présence de Jackie Sardou pourra aussi y participer, en vous évitant de venir, mais c'est secondaire. Vous aurez aussi peut-être un devoir de maths à rendre pour le lendemain, ce qui vous mettra hors course. Ou alors, vous pourrez avoir la migraine, ou vous être foulé le petit doigt en rédigeant un devoir d'allemand, ce sont des choses qui arrivent! Bref, dans le stand, il faudra faire des choix techniques. Ensuite, c'est une affaire de pilotage. Une vue de "dessus" pour des rotations à ne plus savoir où en mettre! Attention le tête-à-queue!



• Waouhhhhhhhh! des super rotations!



• Les graphismes sont négligés.
• Le championnat est un peu trop facile.



F1 Exhaust Heat ne peut que provoquer une réaction pour le moins mitigée. Bien sûr, la vue est digne de F-Zero et les rotations sont très belles. Mais on est plus que déçu en ce qui concerne les graphismes, surtout aux alentours des circuits, que l'on pourrait croire perdus au fin fond d'un désert. On n'échappe pas non plus aux ralentissements, lorsqu'il y trop de véhicules présents simultanément à l'écran. Enfin, l'impression de vitesse est des plus discutables. Du bon et du moins bon, mais F1 Exhaust Heat n'est certainement pas le jeu fabuleux, exceptionnel, que tout le monde semblait attendre.

T.S.R. 😊

EDITEUR : OCEAN
GENRE : COURSE F1
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 82%

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F
AU LIEU DE
180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40F pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:.....Ville:.....

Votre console:.....Votre âge:.....

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

**FRENCH
COLLECTION**

**Y-A-T'IL
UN PILOTE
DANS LE
JEU?**



PILOTWINGS



94%

Vous avez décidé de passer votre permis de vol toute catégorie. Pour ce faire, il va falloir prendre des cours et surtout mettre en pratique vos connaissances théoriques. Les missions proposées tournent toutes autour du même principe d'être qualifié pour les missions suivantes. Pour cela, il faut dépasser un certain nombre de point qui dépend de plusieurs facteurs intervenant au cours du jeu. Par exemple, en avion, il faut réussir à passer à des endroits précis et bien atterrir. Des juges donnent leurs notes à la manière du patinage artistique et si l'on obtient la note minimale requise, hop! On passe à la leçon suivante. Vous pourrez faire du parachute, du delta-plane, etc... à condition de bien écouter votre prof et surtout d'être très vigilant. Il faut, en effet, aller le plus vite possible d'un point à l'autre, en passant par des repères et en réussissant à atterrir sans encombre là où il faut. Les engins sont



- Des effets spéciaux fous (zoom et rotation)!
- Un réalisme impressionnant.
- Une bonne jouabilité générale pour un réel intérêt.



- Les mouvements sont trop limités.
- Une durée de vie un peu limitée par le système de mots de passe.



divers et variés puisque vous piloterez des avions, hélicos, delta-planes, parachutes, etc.... les missions ont des mots de passe pour éviter de tout se retaper quand on a perdu, pratique! Tout le jeu se déroule en 3D avec des effets de zoom quand vous vous rapprochez du sol, ou de rotation lorsque vous tournez.



Comment ne pas aimer ce titre? Il a fait ses preuves depuis longtemps sur Super Famicom et arrive enfin sur le marché français. Ce qui frappe d'entrée, ce sont les effets de zoom et de rotation du sol et de ses décors, sublime! Les décors sont un peu dépourvus car on ne joue pas à un puissant simulateur de l'armée! Par contre, c'est le côté action qui a été choisi plutôt que la simulation. Pilotwings est un jeu! La variété des missions et des engins qu'il faut piloter lui confère une grande durée de vie à condition de ne pas tricher en piquant les codes dans la bible des astuces! Quand on goûte à ce jeu, on devient complètement dépendant et il faut alors passer beaucoup de temps devant son écran. La dextérité et la précision sont de mise dans ce jeu.

OLIVIER 

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : SIMULATEUR DE VOL
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
CONTINUE : MOT DE PASSE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 94%

FRENCH COLLECTION

PROBOMASSACRE!



PROBO TECTOR



Sur Terre, en 2633, les sciences et techniques auront fait tellement de progrès que la vie sur la planète ne sera qu'une suite de siestes dans l'herbe. Tout le monde pourra gagner de l'argent sans travailler et dormir tous les matins jusqu'à midi, le pied quo! Bien sûr, quelquefois, il faudra retourner au boulot, à la guerre! Il suffit qu'un groupe d'aliens robotisés passe dans le coin et le héros que vous êtes devra rouvrir ses vieilles malles pour y retrouver son vieux fusil à plasma! Tenez, par exemple, dans Proboboss sur Game Boy, c'est exactement le cas. Alors que le robot de combat RD008 était en chômage technique depuis plusieurs années, voilà qu'on le rapelle à l'ordre pour aller sur la forteresse d'extra-terrestres devenus dangereux pour la Terre, afin d'y éliminer une certaine Viper Noire. RD008, Proboboss pour les intimes, fait ses valises et part pour cinq missions bien chaudes et dont lui seul peut s'acquitter sans sourcilier! Il est pourtant le héros d'un jeu Game Boy alternant des niveaux en vue de profil et en scrollings multidirectionnels et d'autres en vue de dessus. Dans tous les cas, il s'agit de tirer sur les ennemis qui attaquent sans relâche. Boss de fins de niveaux, items d'armement, tout est là pour vous rappeler que Proboboss n'est autre que la version européenne de Contra, connue sur NES, Super Famicom et Game Boy japonais.



Ce jeu est une pure merveille! La musique, les graphismes, l'animation, le système d'armement, l'alternance de niveaux en vue de profil et de dessus, la variété des ennemis et, surtout, la maniabilité du personnage: autant de raisons de se jeter sur la cartouche avec hargne le plus rapidement possible. Croyez-en un vieux brouteur, ce jeu est ce qu'il veut fuir et vous aimez l'action et la baston. Le seul point noir de la version japonaise a été supprimé: la durée de vie! Une remarque pour les collectionneurs: tout comme pour la version Super Nintendo, le héros Humain a été remplacé par un robot, fou non?

OLIVIER

EDITEUR : PALCOM
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TOTAL : 93%

NUMERAL PLUS

☎ 20 63 29 44

Renseignez-vous de 9 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 19 h 30

PLUS

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi, ou par courrier au :
**3, avenue Emile-Zola
 59800 LILLE**

MEGA DRIVE

Mega Cd + jeu 2990 F

NOUVEAUTES

- Alien III 445 F
- Atomic Runner 445 F
- Bart 5 VS the Space Mutants 445 F
- Dragon's Fury 445 F
- Glyciaeor 445 F
- Gods 445 F
- Lommings 445 F
- Maverick 445 F
- Muhammad Ali 445 F
- NBA Challenge 445 F
- Predator II 445 F
- Real Deal Boxing 445 F
- Sar Odyssey 445 F
- Terminator II 445 F
- Thunder Force IV 445 F
- Twinkle Tale 445 F

NOMBREUSES PROMOS SUR TOUTES LES CONSOLES

- Universal Soldier 445 F
- MCD Raging 499 F
- MCD Crying Dragon 499 F
- MCD Thunder Storm FX 499 F
- MCD Wonder Dog 499 F

SUPER FAMICOM S N E S

- Super Famicom + jeu 1690 F
- Super NES + jeu 1490 F
- Super adaptor 150 F

NOUVEAUTES

- Amazing Tennis 590 F
- Axeley 590 F
- Arobot Mission 590 F
- Bart's Nightmare N.C.F
- Batman III N.C.F
- Blues Brothers N.C.F
- Bull VS Lakers 550 F
- Cool World N.C.F
- Cybermaster 550 F
- Golden Quest V 690 F
- Dragon Fighter II 590 F
- Thunder Force IV 590 F
- Home Alone II 550 F

- James Bond Jr. N.C.
- Jimmy Connors N.C.
- Tennis N.C.
- Lethal Weapon N.C.
- Might & Magic II 550 F
- NCAA Basketball 550 F
- Push Over 550 F
- Ranma 1/2 II N.C.
- Robocop III 550 F
- Shadow Run 550 F
- Sonic Blast Man 590 F
- Sonic the Hedgehog 550 F
- Spiderman vs Xman 550 F
- Star Wars N.C.
- Street Fighter II 690 F
- Stu Blazer 550 F
- Sonic Blast Man 590 F
- Super Aleste 590 F
- Super Off Road 450 F
- Super Pang 590 F
- Super Slam Dunk 550 F
- Super Strike Eagle N.C.
- Super Mario Kart 590 F
- Tom & Jerry N.C.
- Tortues Ninja IV 590 F
- Toxic Crusaders 550 F
- Wings 2 590 F
- Zeido III 550 F

GAME BOY

- Best of the Best N.C.
- Bonk's Adventure N.C.

TOUTES LES NOUVEAUTES SUR TOUTES LES CONSOLES

- Dr Franken N.C.
- F 15 Strike Eagle N.C.
- Hit the Ice N.C.
- Krusty's Fun House N.C.
- Lethal Weapon N.C.
- Little Mermaid N.C.
- Looney Tunes N.C.
- Megaman III N.C.
- Super Off Road N.C.
- Top Gun II N.C.
- Zen N.C.

GAME GEAR

- Alien III N.C.
- Batman N.C.
- David Robinson N.C.
- Holyfield Boxing N.C.
- Indiana Jones N.C.
- Prince of Persia N.C.
- Shinobi II N.C.
- Simpsons N.C.
- Sonic II N.C.
- Street of Rage N.C.

GENIAL

Le spécialiste de l'occasion de l'échange, des reprises sur toutes consoles.

Tarifé, nous consultez.

- Talespin N.C.
- Turbo Express GT 1490 F
- SCD Baby Joe 450 F
- SCD Browning 350 F
- NEC CD / SUPER CD
- PC duo 2490 F
- Turbo Express GT 1490 F
- SCD Baby Joe 450 F
- SCD Browning 350 F

- SCD Ranma 1/2 499 F
- SCD Rayxamber III 450 F
- Art of Fighting 1590 F
- Burning Fight 790 F
- Fatal Fury 1290 F
- King of the Monster II 1490 F
- Last Resort 1390 F
- Ninja Commando 1390 F
- Baseball Star II 1390 F
- Andre Duno 1390 F
- Mutation Nation 1290 F
- Fobo Army 1190 F
- Trash Rally 1290 F
- World Heroes 1590 F
- 2020 Super Baseball 1190 F

TOUS LES ACCESSOIRES SUR TOUTES LES MACHINES

NEO GEO

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

Tél :

DÉSIGNATION	QTE	PRIX	FRAIS DE PORT	PRIX
Accessoire consommable 30 F				
Matériel 100 F / Logiciel 20 F				
Contre-Remboursement + 35 F				
TOTAL				

Chèque bancaire C.C.P Mandat-lettre Contre-remboursement

Tous nos envois se font Colissimo 48 H ou par Chronopost 24 H. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS, 3, av. Emile-Zola - 59800 Lille

☎ 20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51

ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE !

Offres valables dans la limite des stocks disponibles

**FRENCH
COLLECTION**

**LE NEC
PLUS ULTRA
DE LA
SIMULATION!**



Dans vos débuts à Kick Off, ne vous inquiétez pas si vous ne marquez aucun but. C'est tout à fait normal. La maniabilité demande tout de même pas mal d'expérience avant d'atteindre la perfection.



SUPER KICK OFF



SCANNER CONTRE SCANNER.

Pour ce qui est du scanner, c'est-à-dire, du radar indiquant la position des joueurs sur le terrain, il existera en différents modèles. Grand, petit ou même inexistant, à vous de voir selon votre besoin. Si votre partenaire n'est pas d'accord, expliquez lui que vous êtes chez vous et qu'il y a dans la cuisine un excellent couteau à viande que vous maniez, à l'occasion, d'une main experte.

Un mauvais tackle se solda souvent par une blessure sur le joueur adverse. La médecine arrive alors, secoue la tête d'un air navré, alors que le joueur qui a fait le coup lâche son pad tant il rit, puis le docteur sort, accompagné par le sportif blessé. Pour ce qui est des règlements de compte, voyez ça pendant la troisième mi-temps! celle-ci sera sans doute la plus animée! - Comment ça va l'ai dégoûté sept joueurs? C'est on pur hasard!

85%

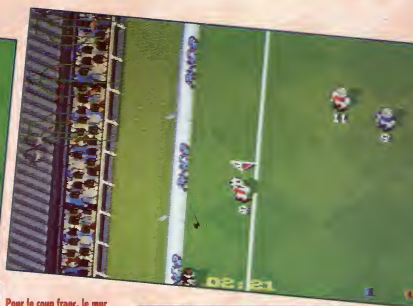


Cette fois-ci, c'est le vrai, le pur, le dur, The Kick

Off, et non pas de l'erzatz de Kick Off, du simili! Vous cherchiez une simulation de football satisfaisante et non pas un jeu de football. Car il y a autant de ressemblance entre un jeu et une simulation qu'il y en a entre une Porsche et une Majorette. Pas question d'avoir, ici, la balle qui vous colle au pied, mais il faudra pousser la sphère de cuir, comme dans la réalité. Inutile de dire qu'il vous faudra de longues heures d'entraînement avant de parvenir à une maîtrise totale des choses.

Matches national, international, rencontre simple, coupe... vous connaissez les habituelles formules. Choix de la durée de la rencontre, de l'arbitre... non, rien, absolument rien n'échappera à votre con-trôle! Du sport haut niveau!





Pour le coup franc, le mur se place à la distance réglementaire. Tentatives la passe en retrait, ou encore le forçage contre le mur? Kick Off est l'un des rares softs de football à proposer pareilles situations. A vous de voir si vous aimez ou non.

JOY FTM	0CF	1	1-2-3
JOY FTM	0CF	2	1-2-3
JOY FTM	0CF	3	3-3-3
JOY FTM	0CF	4	
JOY FTM	0CF	5	
JOY FTM	0CF	6	
JOY FTM	0CF	7	
JOY FTM	0CF	8	
JOY FTM	0CF	9	
JOY FTM	0CF	10	
JOY FTM	0CF	11	
JOY FTM	0CF	12	
JOY FTM	0CF	13	
JOY FTM	0CF	14	
JOY FTM	0CF	15	
JOY FTM	0CF	16	
JOY FTM	0CF	17	
JOY FTM	0CF	18	
JOY FTM	0CF	19	
JOY FTM	0CF	20	
JOY FTM	0CF	21	
JOY FTM	0CF	22	
JOY FTM	0CF	23	
JOY FTM	0CF	24	
JOY FTM	0CF	25	
JOY FTM	0CF	26	
JOY FTM	0CF	27	
JOY FTM	0CF	28	
JOY FTM	0CF	29	
JOY FTM	0CF	30	
JOY FTM	0CF	31	
JOY FTM	0CF	32	
JOY FTM	0CF	33	
JOY FTM	0CF	34	
JOY FTM	0CF	35	
JOY FTM	0CF	36	
JOY FTM	0CF	37	
JOY FTM	0CF	38	
JOY FTM	0CF	39	
JOY FTM	0CF	40	
JOY FTM	0CF	41	
JOY FTM	0CF	42	
JOY FTM	0CF	43	
JOY FTM	0CF	44	
JOY FTM	0CF	45	
JOY FTM	0CF	46	
JOY FTM	0CF	47	
JOY FTM	0CF	48	
JOY FTM	0CF	49	
JOY FTM	0CF	50	

**FACE
OFF**

KICK OFF CONTRE PRO SOCCER

A sa sortie, Pro Soccer était considéré comme étant Kick Off. Revoilà Kick Off sous son titre original, alors quelles sont les différences? Tout d'abord, il faut bien le dire, les graphismes de Kick Off sont bien supérieurs à ceux de Pro Soccer.

Ce dernier était d'une laideur peu commune, surtout pour une 16 bits. A part cela, on retrouve la pléthore d'options qui font tout l'apanage d'un Kick Off. Une victoire pour Kick Off que personne ne viendra contester, les graphismes faisant toute la différence.



On ne retrouve pas le sempiternel dessin du corner qui vous montrait les différents angles de tir. Ici, tout se joue au pied! C'est aussi pratique et certainement moins laid.



Attention, fans de Kick Off, voilà sans aucun doute la plus belle version de Kick Off existant à ce jour. Véridique. Pour une fois, ce n'est pas une horreur et ça se laisse même regarder. Bien sûr, Kick Off est avant tout une simulation ultra complète. Le nombre d'options est faramineux, incroyable. Une fois en jeu, on a droit à la totale: passes, tackle, tirs, fautes, penalty... Les amateurs sauront apprécier ces avantages à leur juste valeur. Reste la maniabilité qui est vraiment délicate, surtout lorsque l'on n'est pas habitué au système de Kick Off. Il faut du temps pour prendre le coup de main. Autre inconvénient, l'ambiance sonore, quasi inexistante. Les rares manifestations du public sont trop sporadiques pour que l'on y prête une quelconque attention. Dommage.

T.S.R. 😊

- La plus belle version de Kick Off.
- Il était difficile de faire plus complet.

- Jouable comme un Kick Off (on aime ou on n'aime pas).

EDITEUR : IMAGINEER
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 10
SON : 09
TOTAL : 85%

**FRENCH
COLLECTION**

**DUELS POUR
AS DU
VOLANT!**

TOP GEAR

Paré pour une série de courses sur pistes à travers le monde? Vous allez en voir du paysage! France, Japon, Suède, Danemark, Italie... avec, chaque fois, des décors uniques. Vous roulez de jour, mais aussi de nuit, à la lueur de vos phares. Prenez les virages à la corde et arrivez dans les trois premiers si vous voulez ne pas avoir de problème. Face à vous, 19 concurrents qui ne se laisseront pas faire. N'hésitez alors pas à pousser la voiture qui vous précède dans un virage! Il faut savoir être sans pitié. Les courses longues nécessiteront un arrêt, voire deux, au stand, pour y refaire le plein d'essence. Pas question de pneus ou d'ailerons, on ne s'occupe ici que de l'essence. L'astuce consiste à prendre une voiture ne consommant pas trop. Quatre véhicules sont à votre disposition au départ de ces courses (la voiture blanche est sans doute la meilleure!) et comme les courses se jouent très vite aux stands, prenez la voiture qui consomme le moins! Vous êtes prêt? Alors go!

**SUPER
MOTOCROSS**



La nuit, tous les chats sont peut-être gris, mais pas les voitures en tout cas, ni les panneaux sur le bord des routes! dommage qu'ils n'y ait pas d'accidents extraordinaires... une erreur de pilotage en vous fera que perdre du temps.

Seul ou bien contre l'ordinateur, l'écran sera toujours divisé en deux. C'est largement suffisant pour voir et apprécier les décors des différents pays. On regrette qu'à un seul joueur, on n'ait pas le plein écran.



Un arrêt au stand! Appuyez vite sur Right pour faire le plein! N'hésitez surtout pas à en prendre un minimum, pour gagner du temps.

- Des musiques sensas.
- Le jeu à deux en simultané.

- Pourquoi pas un plein écran en mode un joueur?



Il n'en a peut-être pas l'air, mais Top Gear est un jeu sur lequel on s'éclate. Pour vous dire, j'ai préféré passé un samedi à la finir en niveau Championship, plutôt que de jouer à Magical Quest (SFC). D'après Stef, c'est sûr, je suis dingue. Mais bon... point important de ce jeu, les musiques qui l'accompagnent. Toutes sont franchement excellentes. On a beau les retrouver à chaque niveau, on ne s'en lasse jamais. Le nombre de circuits est, outre, suffisamment important pour que l'on ne se lasse pas. Côté animation, rien à redire, l'impression de vitesse est là, même si le réalisme (dans les virages en particulier) est absent. Un programme qui, à deux surtout, est tout simplement super.

TSR

EDITEUR : KEMCO
GENRE : COURSE
AUTOMOBILE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 19
SON : 19
TOTAL : 88%

88%

**FRENCH
COLLECTION**

**DU GRAND
GRAND
SHOOT
THEM UP!**

- Aucun ralentissement.
 - Douze niveaux variés.
 - Un choix entre huit armes.
- Hum! hum!



SUPER ALESTE



A ce niveau, les zooms seront incroyables! Et toujours pas un seul ralentissement! La console 50MHz propose un shoot them up identique à la version 60MHz. Du travail de qualité.

Vous ne me croirez jamais. La Terre est, une fois, de plus embarquée dans une situation incroyablement horrible. Nous sommes en 2048 (vous n'êtes plus tout jeune! ah? Moi non plus d'ailleurs!) et une immense cité est en train de se construire quelque part en Amérique centrale, cela une fois après avoir anéanti plusieurs mégapoles. Ce n'est pas parce nous serons vieux, enfin croulants pour ma part, que nous allons nous laisser faire par cette force inconnue! Le vaisseau ED-057 est alors dépêché pour une mission hyper dangereuse, qui devrait le mener aux confins du système solaire. Pour la peine, vous en serez le pilote! Vas-y papa!



Une petite démonstration de quatre des huit armes au programme. Selon la situation, certaines sont, bien sûr, plus ou moins adaptées. Comme d'habitude. Grâce aux nombreux boîtes à l'écran, il vous sera possible de changer d'arme une fois toutes les dix secondes!



Voilà bien, avec Super Aleste, Le shoot them up à posséder sur votre Super Nintendo. On assiste là à une prouesse technique vraiment dingue. Les sprites présents à l'écran sont nombreux, bougent dans tous les sens, explosent, vous tirent dessus, et pourtant, au milieu de ce massacre, il n'y pas de ralentissement. On ajoute à cela quelques bonnes musiques, une action jamais mise en défaut et une variété (surtout en ce qui concerne l'armement) plus que satisfaisante, et vous obtiendrez un Super Aleste, le shoot them up qu'il vous faut posséder.

T.S.R.



EDITEUR : TOHO
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEUR : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 15
TOTAL : 95%

95%

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 890F
CONSOLE +SONIC 990F
(version française)
CONSOLE +SONIC
+STREET OF RAGE
+2POINTEES
1290F

LOGICIELS

boite de notice en français
ABRAMS BATTLE TK. 395F
ALIBI 3 449F
ALIBI STORM 395F
ALISIA DRAGON 395F
BATMAN 449F
CALIFORNIA GAMES 2 449F
CENTURION 449F
CHUCK ROCK 449F
DAVID ROBBIN 449F
DECAP ATTACK 395F
DESERT STRIKE 495F
DONALD DUCK 449F
DONJONS & DRAGONS 495F
EUR. CLUB SOCCER 449F
F-22 INTERCEPTOR 449F
FANTASIA 419F
GHOLSTEN GHOSTS 475F
GOLDEN AXE II 449F
GYNOUD 395F
JOE MONTANA 2 395F
JOHN MADDEN 92 449F
JORDAN VS BIRD 449F
KID CHAMELEON 395F
MARBLE MADNESS 449F
M LEMELIX HOCKEY 395F
MICKEY MOUSE 449F
NIGHT AND MAGIC 495F
MOONWALKER 395F
MYSTIC DEFENDER 449F
OLYMPIC GOLD 395F
PHANTASY STAR II 475F
PHANTASY STAR III 495F
PIT FIGHTER 475F
RINGS OF POWER 449F
ROAD RASH 449F
ROBOCOD 449F
SHINING DARKNESS 449F
SHINOBI 449F
SONIC 449F
STARFLIGHT 495F
STREETS OF RAGE 449F
SUPER MONACO GP 449F
SUPER MONACO GP 2 495F
TAZMANIA 449F
TERMINATOR 449F
TOM 395F
THE IMMORTAL 449F
THUNDERFORCE 3 475F
WONDERBOY V 495F
WRESTLE WAR 395F

PROMOTIONS

ALEX KIDD 215F
LAST BATTLE 215F
SPACE BARRIER II 215F
SUPER HANG ON 215F
THUNDERBLADE 215F
WORLD CUP ITALIA 215F

LOGICIELS IMPORTS

ALIEN 3 449F
AMERICAN GLADIAT. 549F
ARCH RIVALS 449F
ATOMIC RUNNER 449F
BATMAN 2 475F
BATTLE MASTER 475F
BREACH 475F
BULLS VS LAKERS 475F
CADASH 395F
CALIFORNIA GAMES 399F
CAPTAIN AMERICA 449F
CHASE H.Q. 449F
CHESSMASTER 399F
CHUCK ROCK 449F
CRUDE BUSTERS 449F
CYBERCOP 475F
DEATH DUEL 475F
DEVILISH 449F
DONALD DUCK 399F
DONJONS & DRAGONS 495F
DOUBLE DRAGON II 399F
DOUBLE DRAGON III 399F
DRAGONS FURY 449F
FERRARI G.P. 449F
FIGHTING MASTER 449F
FOREMAN K.O.BOXE 449F
GADGET TWINS 399F
GEMFIRE 399F
GODS 449F
GRAND SLAM (JAP) 399F
GREENGO 449F
HOLYFIELD BOXING 449F
INDIANA JONES 449F
J. CAPRATTI TENNIS 449F
JORDAN VS BIRD 399F
KING SALOMON 449F
KRUSTY FUN HOUSE 449F
LAKERS VS CELTICS 419F
LEADER BOARD 449F
LEMINGS 449F
MIDNIGHT RESIST. 399F
MISS PACMAN 399F
MLBPA BASEBALL 475F
M.U.S.H.A. 399F
MYSTICAL FIGHTER 449F
N.F.L. FOOTBALL 449F
N.H.L. HOCKEY 449F
OUTLANDER 399F
PACMANIA 399F
PIGSKIN FOOTBALL 399F
PIT FIGHTER 449F
POWER MONGER 449F
PREDATOR 2 449F
RAILROAD TYCOON 449F
RAMBART 449F
R.CLEMENS M.V.P. 449F
ROLLING THUNDER II 475F
R.R.L.I 449F
SENNA MONACO GP 2 449F
SEANGHAI 2 399F
SIDE POCKET 449F
SIMPSONS MUTANTS 449F
SLAUGHTER SPORT 449F
SLIME WAGON 449F
SMASH IT 449F
SORCERER KINGDOM 449F
SPALTER HOUSE 2 449F
STAR ODYSSEY 399F
STEEL EMPIRE 449F

LOGICIELS IMPORTS

STRIDER 2 475F
SUPER HIGH IMPACT 449F
SUPER OFF ROAD 399F
TALESFAN 399F
TAZMANIA 399F
TECHNO SOCCER 92 395F
TERMINATOR (PROMO) 399F
THUNDER FORCE III 399F
THUNDER FORCE IV 475F
UNCHARTED WATERS 475F
U.S.A.DREAM TEAM 399F
W.TROPHY SOCCER 449F
WARRIOR OF ROME 2 499F
WARSONG 475F
WEAVER BASEBALL 475F
WINTER CHALLENGE 399F
WWW WRESTLEMANIA 399F

PROMOS IMPORTS

BLOCK OUT 199F
CLASH DOWN 199F
DARU'S II 249F
DEVIL HUNTER 249F
GAIN GROUND 249F
GOLDEN AXE II 199F
GYNOUD 199F
HELLFIRE 199F
JEWEL MASTER 199F
MERC'S 249F
NEW ZEALAND STORY 199F
OLYMPIC GOLD 199F
PHIELOS 249F
QUACKSHOT 249F
RAIDEN 249F
SHADOW DANCER 249F
SHADOW OF BEAST 249F
SHINING DARKNESS 249F
STRIDER 249F
THUNDER WRESTLING 249F
WARDNER 149F
WHIP RUSH 249F
WONDERBOY III 199F

MEGA CD

MEGA CD +1 JEU 1990F

LOGICIELS

ALESTI DENNIN 495F
AFTERBURNER III 495F
BURAI 495F
DARK WZARD 495F
DETONATOR ORGAN 495F
ERNEST EVANS 370F
HEAVY NOVA 370F
LUNAR 495F
PRINCE OF PERSIA 495F
RISE OF DRAGON 495F
SOL PEACE 495F
THUNDERSTORM 495F
WONDERDOG 495F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE 990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F
SUPER NINTENDO +SCOPE +6JEUX 1490F
SUPER SCOPE + 6 JEUX 549F
SUPER NINTENDO+STR.FIGHTER 2 1490F
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F
SUPER NES (U.S.)+MARIO 4 1290F
ADAPT. Fr./US/JAP 149F
-AVEC 1 JEU COMMANDE PROMO 99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY 549F
ADVENTURE ISLAND 549F
ANOTHER WORLD 549F
CASTLEVANIA IV 399F
FINAL FIGHT 449F
F-ZERO 449F
GHULS & GHOSTS 549F
KRUSTY FUN HOUSE 389F
LEMINGS 449F
PAPERBOY II 449F
PILOT WINGS 449F
R-TYPE 449F
RIVAL TURF 549F
ROBOCOP III 389F
SBM CITY 449F
SMASH T.V. 549F
STREET FIGHTER II 689F
SUPER ALESTE 549F
SUPER MARIO 4 389F
SUPER PROBOTECTOR 549F
SUPER SOCCER 449F
SUPER TENNIS 449F
TORTUES NINJA IV 449F
TOP GEAR 449F
ULTRAMAN 449F
UN.SQUADRON 589F
WINGS 2 449F
WRESTLEMANIA 489F
ZELDA III 449F

LOGICIELS IMPORTS

AMAZING TENNIS 549F
AMERICAN GLADIAT. 549F
ARCEANA 549F
AXELVA 549F
BATTLE BLAZE 549F
BATTLEDOGS 549F
BART'S NIGHTMARE 549F
BEST OF THE BEST 549F
BLAZE ON 549F
BLUES BROTHERS 495F
BULLS VS LAKERS 495F
CALIFORNIA GAMES 549F
CHESSMASTER 549F
COOL WORLD 549F
CYBERNATOR 549F
DEADLY MOVES 495F
DINO CITY 495F
DOUBLE DRAGON 549F
DRAGON WARRIOR IV 549F
DRAKHEN 549F
DREAM T.V. 495F
DONJONS & DRAGONS 590F
DUNGEON MASTER 645F
BOUNOX 549F
EXTRA INNINGS 495F
FI RACE 549F
FI EXHAUSTHEAT 590F
FINAL FANTASY II 549F
FINAL FIGHT GUY 495F
FOREMAN BOXING 495F
GEMFIRE 495F
GRADIUS III 475F
GUNPORCER 549F
HOOK 549F
HUNT FOR RED OCT. 495F
ROME ALONE II 495F

LOGICIELS IMPORTS

IMPERIUM 449F
IREM SKIN GAME 549F
JAMES BOND JR. 549F
JOE & MAC 475F
JOHN MADDEN 92 495F
KABLOEY 495F
KAWASAKI CHALL. 590F
KING OF MONSTERS 549F
LETHAL WEAPON 549F
MAGIC SWORD 549F
MIGHT & MAGIC II 549F
MYSTICAL NINJA 549F
N.B.A. ALL STARS 475F
O.C.A. BASKET 549F
NOUT OF THIS WORLD 549F
PEEBLE BEACH GOLF 549F
P.G.A. TOUR GOLF 495F
PHALANX 590F
PIT FIGHTER 495F
PRINCE OF PERSIA(I) 549F
RACE DRIVIN' 495F
RADIO FLYER 549F
RAIDEN 549F
RAMPART 495F
RANMA 1/2 590F
ROCKETEER 495F
ROGER CLEMENS 590F
ROMANCE KING II 590F
SEADOWN 549F
SM EARTH 549F
SMART BALL 495F
SONIC BLASTMAN 549F
SOULBLADER 495F
SPIDERMAN vs X-MEN 549F
SPINDEZZI WORLD 495F
STAR WARS 395F
SUPER ADV. ISLAND 495F
SUPER BATTLE-UP 495F
SUPER BATTLETANK 495F
SUPER BOWLING 495F
SUPER BUSTER BROS. 495F
SUPER GOAL 549F
SUPER MARIO KART 495F
SUPER N.B.A. 549F
SUPER SLAM DUNK 549F
TERMINATOR II 495F
THUNDER SPIRITS 495F
TINY TOONS 495F
TKO CHAMP BOXING 549F
TOM ET JERRY 495F
TOXIC CRUSADERS 549F
WORLD LEAGUE SOC. 495F
WING COMMANDER 590F

SUPER PROMOTIONS

ACTRAISER 369F
AREA 88 369F
LEMINGS 369F
MAGICAL ADV. 369F
RUSHING BEAT 369F
R-TYPE 369F
SMASH T.V. 369F
SUPER EDF 369F
SUPER RACKER 369F
ULTIMA 369F

DES ACCESSOIRES GENIAUX POUR VOS CONSOLES

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY 599F
(Cable couleur pour tous vos jeux)

MANETTE STRALIX 295F
(Cable couleur pour tous les modèles de console sans jeu pour la votre console)

SUPER NINTENDO

JOYSTICK CAPCOM 699F
(Pour tous les Playset II)

NOUVELE PAL NOTRE SUPER ADAPTEUR 599F
(A vous adapter à vos jeux)

NES

GAME GENIE 599F
(Pour tous les Playset II sans jeu de jeu)

GAME KEY 245F
(Cable pour connecter votre console à votre télé sans jeu de jeu)

VIDEO GAMES

NEO-GEO

CONSOLE +1JEU 2990F

LOGICIELS

ALPHA MISSION II	690F
ANDROSDUNOS	1290F
ART OF FIGHTING	690F
BASEBALL 2020	690F
BASEBALL STARS II	1490F
BURNING FIGHT	790F
CROSSED SWORD	990F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1190F
GHOST PILOT	790F
KING OF MONSTERS	790F
KING OF MONSTER II	1490F
LAST RESORT	1490F
LEAGUE BOWLING	690F
MUTATION NATION	1490F
NAM 75	690F
NINJA COMBAT	790F
NINJA COMMANDO	1490F
PUZZLED	690F
RAGDY	690F
RIDING HERO	790F
ROBOT ARMY	1190F
SENGOKU	1290F
SOCCER BRAWL	1190F
TOP PLAYER GOLF	790F
TRASH RALLY	1490F
VIEW POINT	N.C.
WORLD HEROES	1490F

COMBO

COMBO + 1 JEU 3250F
(ACCEPTÉ FORMAT JANNA)

LOGICIELS

AIR BUSTER	1750F
CADASH	1750F
CASTLE OF DRAGON	1590F
DOUBLE DRAGON II	1250F
DOUBLE DRAGON III	1090F
EXCITING SOCCER	850F
E.D.F.	1750F
GRADIUS III	1990F
HELLFIRE	1590F
NINJA GAIDEN	1750F
PUZNIC	690F
R TYPE II	1990F
RAMPART	1590F
ROBOCOOP	1850F
SNOW BROTHERS	1990F
THUNDERFORCE	1990F
WONDER BOY III	1790F

GAME BOY

CONSOLE+TETRIS 690F

LOGICIELS

ALIEN 3	269F
ATTACK KILLER TOM.	249F
N.C. ASTEROIDS	215F
BARBIE	249F
BART & JUGGERNAUT	249F
BATMAN RETURNS	249F
BATTLE TANK	249F
BEST OF THE BEST	269F
BIONIC COMMANDO	269F
BLASTER MAST. BOY	249F
BOOXCLE II	790F
BURGER TIME	229F
CHESSMASTER 2000	249F
COOL WORLD	249F
CRASH DUMMIES	249F
DARKMAN	249F
DARKWING DUCK	249F
DAYS OF THUNDER	249F
DICK TRACY	249F
DIG DUG	249F
DOUBLE DRIBBLE	249F
DOUBLE DRAGON III	249F
DR.FRANKEN	249F
ELEVATOR ACTION	249F
F15 STRIKE EAGLE	269F
FERRARI GP	249F
FIGHTING SIMULAT.	249F
FINAL FANTASY LEG.	299F
FINAL FANTASY LEG2	299F
FOREMAN BOXING	249F
GRADIUS III	249F
HAMMERIN HARRY	249F
HATRIS	249F
HIGH STAKES	249F
HIT THE ICE	249F
HOME ALONE II	289F
HOOK	249F
HUDSON HAWK	249F
JACK NIKLAUS GOLF	249F
JEOP LAMBORE	269F
JOE & MAC	249F
KINGDOM CRUSADER	249F
KNIGHT QUEST	249F
LAZLO LEAP	249F
LETHAL WEAPON	249F
LITTLE MERMAID	269F
LOONEY TUNES	249F
MEGAMAN 2	249F
MINER 2049	249F
MISSILE COMMAND	215F
MOUSETRAP HOTEL	249F
NAIL N SCALE	249F
N.B.A. CHALLENGE 2	249F
NINJA BOY II	249F
NINJA TARO	249F

OUT OF GAS	249F
PAPERBOY 2	249F
PACK 4 JEU	249F
PIT FIGHTER	249F
Q-BERT	249F
RAMPART	269F
RAF QUEST	269F
ROBOCOOP II	269F
ROCKY AND BULL.	249F
ROGER CLEMENS 2	269F
ROLAND'S CURSE 2	269F
RUNES OF VIRTUE	299F
SNOW BROTHERS	269F
SPANKY QUEST	249F
SOCCER MANIA	249F
SPEEDBALL 2	269F
SPIDERMAN 2	269F
SPY VS SPY II	269F
STAR SAVER	215F
SUPER HUNCHBACK	249F
SUPER OFF ROAD	249F
SWAMP THING	269F
SWAMP THING 2	299F
TALESPIIN	249F
TERMINATOR 2	249F
TERMINATOR 2 ARCADE	249F
TINY TOONS	249F
TOP GUN 2	269F
TURTLES NINJA 2	299F
TOM ET JERRY	249F
TOXIC CRUSADERS	269F
TRACK AND FIELD	269F
TRACK MEET	249F
TRAX	249F
TROLLS IN CRAZYLAND	269F
TUMBLEPOP	249F
TURN AND BURN	249F
VIKING CHILD	249F
W.W.F. 2	269F
YOSHI	215F
ZEN	269F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE 990F
CONSOLE SONIC1290F

LOGICIELS

AERIAL ASSAULT	215F
ALIEN 3	329F
ALLEY WARS	249F
AYRTON SENNA GP.	299F
BATMAN RETURNS	299F
CHA SE H.Q.	269F
CHESSMASTER	249F
CRUX ROCK	269F
CRYSTAL WARRIORS	329F
DAVID ROBINSON	299F
DEILISH	249F
FOREMAN BOXING	249F
HUMANS	269F
INDIANA JONES	329F
JOE MONTANA	249F
LEADER BOARD	249F
LITTLE MERMAID	299F
MARBLE MADNESS	269F
NINJA GAIDEN	249F
OLYMPIC GOLD	269F
OUT RUN EUROPA	299F
PACMAN	269F
PAPERBOY	269F
PRINCE OF PERSIA	269F
PRO BASEBALL	299F
RAMPART	299F
SIMPSONS AMUTANT	299F
SMASH T.V.	299F
SPIDERMAN	329F
STRIDER 2	329F
SUPER KICK OFF	269F
SUPER MONA CO GP	229F
SUPER SPACE INVADERS	269F
TAZMANIA	299F
WIMBLEDON TENNIS	215F
WONDER BOY	199F
WONDER BOY III	269F

METZ

CENTRE ST.JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tel:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN
1^{ER} ETAGE NIVEAU TATI
Tel:83.35.49.33.

STRASBOURG

26, R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tel:88.23.82.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE
1^{ER} ETAGE
Tel:26.88.24.98.

NOUVEAU

PARIS

ADRESSE PROVISOIRE
ESPACE VIDEO /
MAG.FRIPPOULLE
194, RUE D'ALESSIA
75014
Tel:45.45.33.74.

PROCHAINEMENT

FORBACH

RUE NATIONALE

ACCESSOIRES

MEGADRIVE		GAME BOY	
ADAPT. CART. JAP.	99F	TRANSFO GAME BOY	75F
JOYSTICK PRO 2	129F	BATTERY PACK	229F
JOYSTICK PYTHON 1	169F	LIGHT MASTER	129F
ARCADE POWER STICK	399F	ETUI PROTECTEUR	99F
REMOTE CONTROL	349F	MASTER SYSTEM	
NEO - GEO		ADAPT. MS /GG	199F
MANETTE	449F	JOYSTICK PYTHON I	129F
MEMORY CARD	399F	JOYSTICK MAYFLICK I	189F
SUPER NINTENDO			
CABLE STEREO AVEC ADAP.	149F		
MANETTE J.B KING	499F		
MANETTE SIMPLE	149F		

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY
GALERIE ST.SEBASTIEN
BOITE N°54 54000 NANCY
Tel:83.35.49.33

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
VILLE:.....
CODE POSTAL:.....
TEL:.....

TITRES OU CONSOLES	PRIX	CONSOLES POSSEDEES
		MEGADRIVE
		MEGA CD
		MASTER SYSTEM
		GAME GEAR
		NBO-GEO
		COMBO
		N.E.S.
		SUPER N.E.S.
		GAME BOY
		LYNX
		NBC
PORT LOGICIELS	+30Frs	
PORT CONSOLES	+60Frs	
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Frs	
TOTAL A PAYER		

LES DAUBES DU MOIS

PAPERBOY II

Paperboy II. C'est le même principe que pour Paperboy. On ne change pas un principe médiocre, non pas que le fait soit rare, mais quand c'est vraiment médiocre, on s'y attache. A vous donc de livrer vos journaux et d'éviter de vous prendre une gamelle. En fin de journée, le cross.



Un classique quoi! Au risque de vous surprendre, Paperboy II est le type même de jeu ennuyant, sans le moindre intérêt. En ce qui concerne les graphismes, ils sont identiques à ceux du premier épisode, c'est-à-dire tout juste moyens. On ne s'amuse pas une seule minute et, lorsque l'on sait qu'il y a les Tiny Toon ou Tom et Jerry, le choix est vite fait.

EDITEUR: MINDSCAPE
NOMBRE DE NIVEAUX: 3
GENRE: ACTION
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME : 10
SON : 09
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 08
GLOBAL 25%

TRAVEL EPLE

Vous êtes au pays des hommes-pingouins et vous coulez des jours paisibles sur votre banquette du pôle sud à manger de la crème glacée! Un beau jour (le jour dure 6 mois là-bas!) le Dieu du feu vient faire un petit tour chez vous dans le but de s'emparer de la planète en faisant, au préalable, fondre les pôles! Vous êtes légèrement dans la mouise et décidez donc d'aller rejoindre vos collègues du pôle nord pour faire une coalition. A l'écran, cela se traduit par une succession de tableaux en vue du dessus et dans lesquels vous contrôlez un petit personnage déguisé en pingouin rose. Vous devez ramasser des objets pour les balancer sur votre ennemi qui en fait autant. Cela commence dans le monde glacé pour ensuite accéder à des tableaux différents. Le sol est composé d'éléments divers comme la glace, la neige ou des piquants qui vous immobilisent. Vous pouvez ramasser des bombes plus ou moins fortes, des grenades, des massues, etc... à chaque arme récoltée, vous pouvez choisir de la garder pour frapper votre adversaire (plus facile d'utilisation mais moins puissante) ou de vous en servir comme arme de jet ne servant qu'une fois. Dans le jeu à deux, chaque joueur s'occupe d'un personnage et les niveaux sont différents de ceux du jeu seul avec des décors défilants. J'ai mis ce jeu en daube, non pas qu'il soit atrocement sans intérêt, mais plutôt parce que le sortir sur CD rom est un crime à peine concevable. Faudrait pas délinquer trop quand même. A part les musiques, il n'y a rien à tirer de ce petit budget. La maniabilité est abominable et les graphismes pas spécialement extraordinaires. Dommage car l'intérêt était suffisant pour faire de ce jeu un super truc, même sur CD. A éviter soigneusement!



EDITEUR: RIOT
GENRE: ACTION/REFLEXION
NOMBRE DE NIVEAUX: 7
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
DIFFICULTE: MOYENNE
CONTINUEES: NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME : 12
SON : 18
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 08
SEUL-A DEUX 52-64%

FACE BALL 2000

Les mets de chez Bullet-Proof sont un peu gonflés d'avoir osé sortir une version Super Nintendo de ce jeu déjà sorti sur Game Boy. Que l'on s'amuse à deux Game Boy à se poursuivre dans des labyrinthes en 3D déguisés en Smiley, ça peut faire marrer certains. Mais adapter un jeu minable sur une superbe console, ça fait grincer des dents. Moi, je n'ai qu'une chose à dire à celui qui a eu l'idée géniale de vouloir distribuer ce jeu: qu'il achète un singe et qu'il aille jouer avec! Bon, on s'ennuie mais vous ne savez toujours pas de quoi parle ce jeu. Il s'agit d'évoluer dans des labyrinthes en 3D formes pleines en tirant sur des ennemis représentés par des smileys de toutes les formes à condition que celles-ci soient géométriques. Vous voyez ce que voit votre Smiley qui peut avancer, reculer, tourner à droite ou à gauche. Il peut, en fait, faire un peu ce qu'il veut à condition de ne pas se faire toucher par les projectiles copieusement envoyés par vos ennemis.

EDITEUR: BULLET-PROOF
TAILLE: 4 MEGAS
GENRE: LABYRINTHE 3D
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
DIFFICULTE: MOYENNE
CONTINUEES: OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

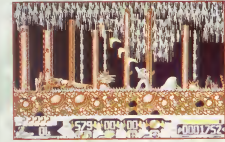
GRAPHISME : 09
SON : 10
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 11
GLOBAL 35%



Le but à chaque niveau est de s'en sortir en trouvant la sortie matérialisée par une case bleue dans le sol. Cette case n'apparaît qu'à partir du moment où un certain nombre de Smiley ont été butés. Le jeu à deux est un peu plus intéressant que le jeu en solitaire puisque l'écran se divise en deux vues du même labyrinthe. Chaque joueur voit sa propre parcelle des lieux qu'il arpente. Il est alors assez prenant de se planquer à un angle de mur et d'attendre l'autre joueur en embuscade. Un écran radar vous permet de voir tous les Smiley en présence. Ce jeu n'apporte vraiment rien du tout au monde des jeux vidéo, ni à celui de la Super Nintendo. Je n'ai toujours pas compris!

UNIVERSAL SOLDIER

Ballistix fait très fort avec cette adaptation du film destroy qui porte le même nom. Ils font très forts puisqu'ils vont se faire des tunnels sans avoir bossé plus d'une semaine sur cette cartouche! Eh oui! Rappelez-vous Turrican sur Megadrive qu'ils avaient assez brillamment réalisé il y a quelque temps, ça y est, vous vous rappelez? Eh bien, Universal Soldier, c'est pareil, la même chose! Scrolling multidirectionnel en vue de profil, armement évolué, faisceau d'énergie concentrique qui balaye l'écran, etc... les décors ont changé en ce qui concerne la couleur mais on retrouve même certains passages de Turrican. Par exemple, le début du deuxième niveau est rigoureusement identique à celui du premier niveau de Turrican (avec les mêmes boutons cachés aux mêmes endroits). Le pire dans l'histoire est que cette version est bien en deça de Turrican, on se fait allumer tout le temps, le personnage n'est pas maniable et les couleurs sont



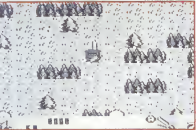
ultra moches. Primo, on nous escroque en repompant un jeu et deuxio, on nous refait une daube en puissance qui pue à 15 kilomètres; de qui se moque-t-on? Ballistix va malheureusement faire partie des éditeurs qui, ce mois-ci, vont aller s'acheter des singes et jouer avec! Je vous promets que j'ai écrit ce test plusieurs jours après avoir joué à Universal Soldier pour être serein et calmé. Mais je le crie encore haut et fort: boycottez ce jeu, il n'y a rien à en tirer, c'est nul!

EDITEUR: BALLISTIX
TAILLE: 8 MEGAS
GENRE: ACTION
NOMBRE DE JOUEURS: 1
DIFFICULTE: DIFFICILE
CONTINUEES: 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

GRAPHISME : 13
SON : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 10
GLOBAL 41%

NINJA TARO

Pendant la guerre civile du Japon, un big boss appelé Nobu Oda décide un beau jour de réunifier l'empire. Approchant du but, il découvre un jour, grâce à des rumeurs, que son rival le plus actif, Shin Takeda, est mort. Pour être vraiment sûr de don coup, il envoie son meilleur ninja parcourir les campagnes pour enquêter. Ce Ninja, évidemment, c'est vous! Vous vous appelez Taro et votre maître est un super balaise en matière de magie et arts martiaux. Ce dernier vous suivra d'ailleurs pendant toute l'aventure. Vous allez devoir parcourir des kilomètres de paysages variés tant et si bien qu'il vous faudra traverser des rivières, aller dans des châteaux, pénétrer dans des cavernes avec pas mal de gens, combattre des créatures maléfaisantes et résoudre l'énigme de la mort de Shin Takeda. La vue de l'action se fait de dessus à la manière d'un Final Fantasy avec un écran interactif pour lors des dialogues et un écran de sélection des items, l'écran d'équipement. Les combats se font dans la phase se jouant à l'écran principal de progression mais il n'y a pas de séquences spéciales de combats. Toute l'histoire est divisée en plusieurs petites scénarios. On se trouve en face d'un classique jeu d'aventure avec tout ce qu'il faut d'items à récupérer, de lieux à découvrir. Mais malheureusement, sa qualité reste bien en-dessous de tout ce que l'on connaît jusqu'ici. Avec Ultima dernièrement (et même Knight Quest), la saga des Final Fantasy, on est quand même en droit d'attendre de l'innovation et du tout bon, ce qui est loin d'être le cas. L'intrigue, pas franchement sublime, avait au moins le mérite de se passer à l'époque du Japon médiéval, époque que j'adore pour ce qu'elle a de rebute à mort: les graphismes sont nuls tant et si bien qu'on ne peut pas jouer plus de deux minutes sans se lasser. Domage pour Sammy, c'était bien tenté!



genre de jeu (Bushido en vrai jeu de rôle par exemple) et qui peut se prêter à de superbes scénarios. Mais c'est l'aspect technique qui rebute à mort: les graphismes sont nuls tant et si bien qu'on ne peut pas jouer plus de deux minutes sans se lasser. Domage pour Sammy, c'était bien tenté!

EDITEUR: SAMMY
GENRE: JEU DE ROLE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
DIFFICULTE: MOYENNE
CONTINUES: SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 11
SON: 12
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 10
GLOBAL
45%



EDITEUR: T.HQ
GENRE: ACTION
NOMBRE DE NIVEAUX: 4
NOMBRE DE JOUEURS: 1
DIFFICULTE: MOYENNE
CONTINUES: 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 10
SON: 08
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 10
GLOBAL
49%

SWAMP THING

Où l'on reparle de T.HQ dans la rubrique Daube! Dans la même mouvance Toxic Crusaders, cet éditeur a décidé d'adapter le film d'horreur de série Z Swamp Thing (La créature des Marais) sur Game Boy. Les concepteurs ont simplement voulu qu'utiliser une créature zombie comme héros de jeu vidéo ainsi qu'une horde d'ennemis déchéquetés à la mort-vivant, ne résoud pas le problème des graphismes complètement ratés. Je ne teste pas les yeux fermés que je sache! Ce n'est pas une raison pour nous fourvoyer des décors nuls et un sprite du héros à gerber. D'autant que la jouabilité est à l'image de l'intérêt du jeu: des non-sens! Le jeu

aurait pu être sympa car le scénario n'était pas aussi nul que ça: vous êtes la seule créature capable de lutter contre le Dr Arcane et sa horde de zombies. Ce dernier veut absolument s'emparer de la Terre après l'avoir nettoyée de tous ses habitants. Le terme "nettoyer" n'est peut-être pas de mise dans le cas du Dr Arcane qui a inventé un sérum puant, capable de muter l'atmosphère terrestre en un magma pestilentiel et transformant chaque humain en mort-vivant à sa solde. Le but de la création est de se balader dans trois mondes pollués, en recyclant les objets contaminés et en luttant contre les créatures maléfaisantes. Quand les trois mondes seront nettoyés et purifiés, la confrontation finale pourra avoir lieu et le jeu sera enfin terminé! L'action se déroule en vue de profil et en scrolling horizontal à deux francs. On s'ennuie, les graphismes sont à jeter à la poubelle et puis, zut!



APRES AVOIR SEDUIT LE PUBLIC AMERICAIN, EL TESTATOR™ ARRIVE EN FRANCE



"EL TESTATOR EST INCONTOURNABLE!"
(US GAMES MAGAZINE, 06/92)

"Nous sommes séduits!"
(US Public News, 05/92)

EL TESTATOR™
EN EXCLUSIVITE EUROPEENNE,
RETROUVEZ LES TESTS INCONTOURNABLES D'EL TESTATOR™
GRACE A JOYPAD ET A SON SERVEUR MINITEL.

3615 JOYPAD
MOTCLÉ *TEST

ZBD_{SA}
4 rue du champ de la couronne
1020 Bruxelles (métro Bockstael)

Tél: 02/478-56-20
Fax: 02/478-66-14

FERME LE DIMANCHE OUVRE DE 10 À 19H
DETAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDEO
SUPER NES..GAME BOY..SNK
NEO-GEO..SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR..ACCESSOIRES..

La plus grande gamme
de jeux vidéo, aux
meilleurs prix sur toute
l'Europe!

Ecrire ou téléphoner
pour recevoir
GRATUITEMENT la liste
de nos produits

Livraison gratuite et
rapide partout en
BELGIQUE

Gagnez vos jeux vidéo tous
les mercredis grâce à ZBD, en
écoutant FUN RADIO(BXL)
RECHERCHONS FRANCHISE BENELUX

REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS!

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Quoi, qu'entends-je, qu'ouïs-je, qu'on-je, qu'asperge, concombre! Dans un peu plus d'un mois c'est déjà Noël et il va falloir faire un choix entre des dizaines de super-titres, toutes machines confondues. Ahhhh, quel supplice, quelle torture. Cela signifie aussi pour vous qu'il va falloir redoubler d'effort pour trouver de nouvelles astuces et me les envoyer illico, subito, presto, lavabo. Vivement Noël les amis!

STEF



megadrive

SONIC THE HEDGEHOG



Cartouche Américaine

Beaucoup plus de temps arrange-rait sûrement Mr Sonic je suppose.
FFFE24000

megadrive

GALAHAD

Oh! Qu'il est beau ce jeu! Oh! Comme il est difficile à certains passages! Alors, pour passer directement au monde 2, composez ZXSP. Pour filer de suite au troisième monde, tapez LVTF et, pour les vies infinies, ce qui est assez cool, soit vous consultez le tout dernier Joypad, soit vous vous contentez de lire les quatre lettres suivantes: LTUS. Notez, au passage, que vous pouvez faire les deux!

(TSR JR. THE COME BACK)

super famicom

PGA TOUR GOLF

Cartouche Japonaise



Et hop!, un eagle à chaque fois. La bête!
7E04C402



super famicom

TURTLES IN TIME

Pour accéder directement à la fin du jeu, faites tout simplement, et dans le plus grand calme: X, Y, B, A, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, R et L avec la deuxième manette. Suivi de START avec la première manette. CAWABUNGA!

megadrive

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO

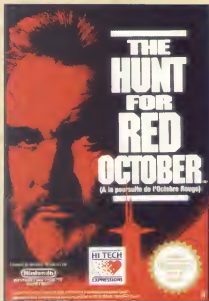
NIVEAU 1: GBBBHD8
NIVEAU 2: GMBBJFB
NIVEAU 3: GMBFKGB
NIVEAU 4: GPBFLHB
NIVEAU 5: LPBFSJB

NIVEAU 6: XPBEJKM
NIVEAU 7: XPDFLLM
NIVEAU 8: XRDFMMB
NIVEAU 9: XXDFNNB
NIVEAU 10: XXGFSPB

master system

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies, pas besoin de fouet! Il suffit de faire une pause pendant le jeu, puis d'appuyer dix fois sur le bouton 1.



game boy

HUNT FOR RED OCTOBER

Pour télécharger avec
25 autres titres.

appuyez simultanément sur A et B, puis SELECT, HAUT et BAS.

mega cd

THUNDER STORM FX

Au titre, faites GAUCHE, DROITE, A, B, C et vous pourrez ainsi choisir votre stage.



megadrive

TOKI

Allumez votre console, laissez la démonstration du jeu vous montrer le niveau 9. Puis, à la fin de la démo, appuyez sur START, vous pourrez ainsi commencer au niveau 9.



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



megadrive

DESERT STRIKE

Grâce à ce code, vous pourrez commencer votre mission avec 10 vies supplémentaires: BQQQAEZ



nes

DRAGON'S LAIR

Grâce à ce code, vous pourrez visiter les sous-sols de l'antre du dragon: IENSGGAA

nec

OVER-RIDE

pour la posse de programmation, pour choisir votre niveau, de départ dans le jeu, vous pouvez :

- pour le niveau 1 select B sur la manette
- pour le niveau 2 select B sur la manette
- pour le niveau 3 select B sur la manette
- pour le niveau 4 select B sur la manette
- pour le niveau 5 select B sur la manette
- pour le niveau 6 select B sur la manette
- pour le niveau 7 select B sur la manette
- pour le niveau 8 select B sur la manette
- pour le niveau 9 select B sur la manette
- pour le niveau 10 select B sur la manette



データバンク株式会社

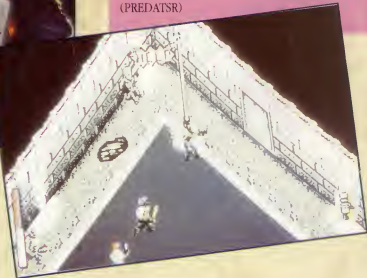
megadrive

PREDATOR II

Hey! cela vous dirait-il, 3 codes pour chasser le prédateur?

NIVEAU 2: KILLERS
NIVEAU 3: CAMOUFLAGE
NIVEAU 4: LOS ANGELES

(PREDATSR)



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

NEC

NEW ADVENTURE ISLAND

Pour choisir son stage, il faut faire à la page de présentation: gauche, gauche, 1, droite, droite, 2, haut, bas, haut, bas, et voilà!
Robinson-greg



DRAGON'S FURY

megadrive

DRAGON'S FURY

Direct to last stage les amis, où il suffit de détruire un boss pour que l'ultime tableau apparaisse: KUBYFWJID8



megadrive

SPIDERMAN

Cartouche Européenne

Restauré de code: grâce à ce code: attention il ne pas s'éteindre
dans TFE707095

super famicom

F-ZERO

Cartouche japonaise

Vous voulez aller le plus vite possible en utilisant (sans) de autres que les problèmes.

790CF304



mega cd

WONDERDOG

Sortez vos incisives, mettez votre masque de super-héros et rentrez ces

codes des trois premiers niveaux:

niveau 2: MYSTIC

niveau 3: ANKLES

Niveau 4: LEDZEP



megadrive

VALIS III

Cartouche japonaise

De l'énergie infinie, cela vous dit?

TF44 30020

D'un mix de pouvoirs rechargés à bloc

TF45 50003

Spécialiste
jeux vidéos
consoles

TIDE

SUPER
FAMICOM

MEGADRIVE
MEGA CD
NEC - CD
GAMEGEAR
GAMEBOY
NEO-GEO



VENTE PAR CORRESPONDANCE

DU LUNDI AU VENDREDI

TEL: 49.39.05.72

EN
EXCLUSIVITE

sur

SUPER FAMICOM

équipée d'une peritel
et d'un câble HI.FI

LE PREMIER JEU
EN DOLBY STEREO
SURROUND

UN SON D'ENFER



Nouveautés à venir
en Novembre sur
SUPER FAMICOM

MICKY MAGICAL QUEST
FATAL FURY
SUPER F1 HERO
ROYAL CONQUEST
ETC.....



SUPER PROMO

JEUX SUPER FAMICOM
A PARTIR DE 290 F



Vente sur place



EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 PARIS
METRO : Montparnasse-Bienvenue

TEL: 45.49.19.39

ouvert du Lundi au Samedi de 11 à 20 heures
Dimanche de 10 h à 19 h

C
O
R
S
E



MICROMANIAC

8, av Maréchal Sébastiani
20200 BASTIA

TEL: 95.32.79.42

ouvert du Lundi au Samedi
de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h

TELEPHONEZ POUR LES NOUVEAUTES ET LES PRIX

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

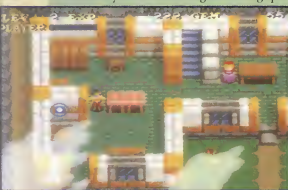
super famicom

Soulblader



NIVEAU 1: LE VILLAGE.

Lorsque vous avez l'ÉPÉE 1 et l'ARME 1, prenez le cap du premier sous-niveau. Un premier coffre vous donnera de l'énergie, un autre la BAGUETTE MAGIQUE. Lorsque vous faites apparaître la maison avec une roue (ou moulin à eau si vous préférez) allez voir cette dernière, réparez la roue puis revenez dans le sous-niveau (le moulin actionne l'élévateur dans le sous-niveau). Vous faites également revenir une petite maison à droite dans le village, retournez-y et avec la baguette magique



réveille la jeune fille (elle ouvre un passage).

Ca y est! Hop, on retourne dans le sous-niveau (he ouï!) où un coffre vous gratifiera des PINCEAUX.

Maintenant, revenez définitivement au village, achetez un SAC à

l'enfant dans le magasin et donnez-le à une chèvre dans l'enclos. (l'utilité de ce geste m'est IN-CO-NNUE!) Puis, allez dans la grande maison tout en haut, prenez les PINCEAUX et entrez dans le tableau. Pulvérisiez le BOSS et retournez voir le petit vieux qu'il a fait apparaître, il vous donnera le DIAMANT 1.

Ressortez, puis allez au cabanon en bas à droite dans le village; il y a une fleur juste à sa gauche. Poussez-la vers la gauche, elle vous

donnera le PARCHEMIN.

Présentez ce dernier à l'enfant qui garde la grotte près du moulin, puis descendez à gauche de l'enclos aux chèvres; juste à droite de la chute se trouve une entrée.

Allez-y, vous y trouverez l'ARMURE 1 dans un coffre, et maintenant, direction la forêt!

NIVEAU 2: LA FORET.

Allez dans le temple 1, vous trouverez la NOISETTE et un vase de GEMS dans les coffres. Puis, dans le temple 2, c'est une fée qui vous donnera l'ARME 2.

Retournez dans la forêt, et allez voir le tronc d'arbre tout en bas à gauche (on y accède par un trou) avec la BAGUETTE M. Ouvrez le passage avec la dalle et allez voir l'oiseau; le coffre derrière le grand arbre vous offre l'ARMURE 2 (elle vous protège sur les ponts brûlants dans le temple 2).

Ensuite, pénétrez dans l'arbre creux à droite; l'écureuil vous donnera l'ÉPÉE 2 en échange de la NOISETTE (c'est une épée en promo). Puis, avec la BAGUETTE MAGIQUE (que l'on nommera désormais "BM", c'est plus court) allez tout en bas pour voir l'oiseau près d'une tombe.

Ouvrez le passage puis revenez à la surface, là, entrez dans le trou juste au-dessus d'un crocodile; allez sur le crâne où vous trouverez la FEUILLE.

Ressortez et partez pour le temple 2. Juste à sa sortie, se trouve un radeau qui ne vous acceptera qu'avec la FEUILLE!!! Accédez au temple 3 et éfoulez-vous sur les 3 BOSS (avec un *s*), revenez dans la forêt et l'arbre géant vous donnera le DIAMANT 2.

Le deuxième écureuil dans l'arbre creux à droite vous donnera le symbole C, puis guidez la taupe sur le trou pres d'un caillou, suivez-la et vous aurez le RUBAN que vous donnerez à

une taupe qui en garde une autre (sûrement un espion!) juste en dessous. Elle vous donnera le bracelet 2.

Repartez et allez voir le cerf sur l'îlot pour qu'il frappe l'arbre et fasse tomber la fée qui prendra les huit symboles. Enfin, on passe au niveau suivant.

NIVEAU 3: LA MER.

Allez voir la grande sirène puis reprenez la dalle bleue (dans l'"entre-niveau" une dalle bleue est apparue, prenez-la).

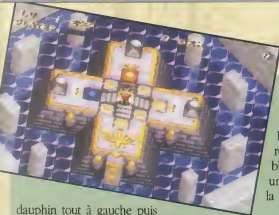
Vous faites, entre autres, apparaître un grand temple, hé bien, une sirène blonde vous y attend avec l'ARMURE 3 (protège sous l'eau). Dans ce même temple vous trouverez la GOUTTE D'EAU dans le coffre à droite.

Sortez du temple par le bas et allez juste à gauche pour retourner dans le premier sous-niveau. Dès que vous faites revenir une grande sirène, allez la voir pour qu'elle ouvre les chemins respectifs (obstrués par des pierres dorées). Ainsi, allez "nettoyer" l'île inondée, puis faites de même avec l'île-volcan que vous éteindrez avec la GOUTTE D'EAU (positionnez-vous sous le caillou au milieu du "A"). En toute quiétude, prenez l'ÉPÉE 3 dans le coffre juste à droite. Retournez voir la dernière grande sirène revenue, puis mettez-vous juste devant le dauphin en bas à gauche; il vous poussera jusqu'au coffre qui contient une BOULE (O).

Revenez de la même manière et allez voir la sirène aux cheveux violets dans le grand temple, elle donnera l'ARME 3. Ensuite, allez sur la dalle bleue gardée par une sirène, le dauphin qui cognait contre le mur vous offrira la BAGUE.

Avec celle-ci, partez sur l'île où il pleut et touchez les dalles dorées pour détruire TOUTES les dalles (attirez les créatures pres des dalles





dorées); une grande sirène réapparaît. Revenez et reprenez la dalle bleue gardée par une sirène, avec la BM allez voir le

dauphin tout à gauche puis donnez la BOULE au dauphin qui est sur la dalle, il se pousse alors prenez sa place! Revenez et allez voir la dernière grande sirène réapparue, puis partez pour le niveau qu'elle a dévoilé.

Dans ce dernier, juste à droite du labyrinthe d'algues se trouve le BRACELET 1 dans un coffre et, juste à sa gauche, s'offre à vous le passage dévoilé par le dauphin. Vous y trouverez le symbole D. Maintenant, allez en haut du laby et partez sur le bateau, découpez le BOSS en fines rondelles et retournez voir la reine des sirènes: elle a le DIAMANT 3 pour vous. Allez enfin voir le dauphin dans le petit temple en haut à gauche avec la BM, il vous fera profiter d'une vision (quel déconneur ce flipper!) HAAAaaaa, tiens, si l'on passait au niveau suivant!

NIVEAU 4: LA MONTAGNE.

Habillons-nous chaudement et commençons l'ascension. Dans le premier sous-niveau (l'extérieur de la montagne), il y a une partie où les roches sont bleues, hé bien, c'est dans cette zone que vous trouverez l'ARMURE 4 dans un coffre. Ceci fait, prenez l'entrée tout au sommet et entamez une belle glissade sur la glace: par une habile combinaison de glissades, vous DEVEZ atteindre le centre du niveau pour détruire les dernières dalles (pour cela, aidez-vous des murs et des roches, c'est facile). L'une de ces dalles a fait apparaître un enfant qui gambade près d'une flaque, devinez quoi... hééé oui, on va le voir, car il a une rutilante paire de chaussures pour vous! Retournez au niveau "glissant" et enfîlez (ho) vos CHAUSSURES. Descendez dans le niveau en dessous, près des précipices, repérez les ponts qui apparaissent furtivement et, grâce à eux, récupérez en haut l'PEPE 4 dans un coffre. Revenez dans le niveau à reconstruire et prenez l'entrée de droite (il y a un vieillard juste à côté), ainsi, vous trouverez l'ARME 4 dans un coffre, puis descendez dans le niveau avec les chutes d'eau (c'est aussi là où se trouve l'autre du BOSS).

Faites le ménage et retournez dans le niveau habité pour voir le petit vieux avec son escargot; avec la BM, il vous offrira une vision (lui aussi!) Ensuite, allez voir le champignon dans la cage bleue avec votre BM: SOUVENEZ-vous du lieu qu'il va vous montrer et allez-y par la dalle bleue (ce lieu se trouve en-dessous de l'autre du BOSS, il y a une dalle détruite et un monstre qui "créé" des pieux sous vos pieds); mettez-vous juste à l'endroit où se trouvait le champignon dans la vision (au dessus de la dalle), vous trouverez le symbole F. "Finissez" la dernière dalle qui se trouve juste à gauche et partez gifler le BOSS juste en haut. Revenez dans le niveau habité et allez voir l'escargot dans les cages bleues, il vous donnera le DIAMANT 4. MAIS, avant de partir, vous avez remarqué qu'un escargot était enfermé entre 4 murs, le pauvre, allons lui tenir compagnie!! Pour cela, allez juste au-dessus de sa geôle, positionnez-vous JUSTE à gauche



GROUPE
Séquence
news

n°1
du jeu Vidéo



Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois

Toutes les News

Tous les Imports

Toutes les Marques

Tous les Accessoires

Tous les Prix Bests

SEGA

ATARI

NEC

Enfin,
Tout Quoi !... **SNK**

Séquence news
7, cours Gambetta
Tél : 78-60-33-60

LYON



Séquence news
21, Place Viarme
Tél : 40-35-42-42

NANTES



Séquence news
4, rue Lépante
Tél : 93-92-62-20

NICE



Séquence news
10, rue Noël Balay
Tél : 37-36-33-26

CHARTRES



Séquence news
Rue Conseil Général 18
Tél : 022/ 781-44-55

GENEVE



Séquence news
4, Pl Napoléon (Gal Empire)
Tél : 51-36-15-25

**La Roche
Sur Yon**



Séquence news
3, rue du Puits Mauger
Tél : 99-31-11-26

RENNES



Pour tout renseignement ou commande
téléphonnez au magasin le plus proche
de chez vous

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

nec

L-DIS

Lorsque vous êtes face à la présentation du jeu, appuyez sur 1, droite, gauche, 2, haut, bas, 2, 1, 2, puis 1 pour accéder au tableau d'options. Vous pourrez choisir le nombre de vies, le nombre de continues, le niveau de difficulté, écouter les musiques et les sons.
(Greg)

Super famicom

SPINDIZZY

Entrez le password "MIMICHAN" et vous pourrez modifier tous les paramètres du jeu.

Greg "wiizz"



megadrive

TERMINATOR

De l'énergie infinie pour le Schwarzy.
FF147 D001F



megadrive

Super fantasy zone

Pendant le jeu, faites une pause, et avec la 2e manette, appuyez sur haut, gauche, et start. Le mot pass s'affichera alors sur votre écran. Puis appuyez sur le bouton B de la 1ere manette. Vous serez alors en "NO HIT", c'est-à-dire invulnérable.

Ou bien, après avoir fait la pause, appuyez en bas à gauche, toujours avec la 2eme manette, puis sur start et sur A. Vous aurez de l'argent à l'infini.

Greggy

super famicom

Mario kart

Lorsque vous choisissez votre personnage, appuyez sur Y et sur A et vous pourrez ainsi jouer en tout petit (excellente tenue de route, mais gare à ne pas vous faire écraser)



megadrive

CRACK DOWN

Cartouche Japonaise

Grande promotion sur les bombes et les missiles
SUPER BOMBES JOUEUR 1
FFE05B0002

SUPER BOMBES JOUEUR 2
FFE06B0002

MISSILES JOUEUR 1
FFE0590014

MISSILES JOUEUR 2
FFE0690014



super famicom

GRADIUS III

Cartouche Japonaise

Avec ce code, vous pourrez choisir l'option désirée. 7E00B00X (X=1 à 7)



megadrive

SPLATTERHOUSE II

Si vous en avez marre de dégommer du zombie, faites tout simplement, en cours de jeu, A, B, C et START. Alors, instantanément, la console effectuera un reset. Simple, mais efficace.

**N'oubliez pas
24 heures sur 24**

3615 JOYPAD

Des soluces et des astuces à la pelle

PRETRES

AUTRES

Vente

Department 75
Vds. des dicaires de Joypad, Mega Force, Corsiole + Player One... 10 Frs. pos. Contactor Vincent, au (16) 99 59 58 60 HR

NEC

Achat

Department 66
Ach. sur Nec joystick XE1 Pro. Laisser un message, au (16) 68 73 07 77.

Contact

Department 77
Ech. 3 jr sur carte Nec... New Zealand Story, A Island, S Stars Soldier, contre 1 Jeu CD Contactor Olivier, après 19h, au (16) 21 53 50 42.

Department 82
Ech. CGX + quinupleur + 2 manettes + 6 x, contre SFC + 2 j, au vendu à prix intéressant. Contactor Sébastien, après 19h, au (16) 63 33 36 33.

Vente

Department 13
Vds. CGX + 6 jr (F Circus, Tomna M...) + 2 manettes : 1400 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 91 81 46 54

Department 27
Vds. SGX + 2 j sur + 4900 Frs. de DC Rom 2 + 13 jr CD : 4000 Frs, au échange possible contre Neo-Geo. Contactor Patrick, le soir et week end, au (16) 32 52 98 67.

Department 30
Vds. SGX + 1 jeu + 1 manette + câble + péritel : 1800 Frs. Devil Crush : 290 Frs, Pc Kid 2 : 250 Frs, G&G : 300 Frs. Contactor Yannis, vers 20h, au (16) 90 25 57 97.

Department 33
Vds. CD Rom 2 + CGX 2 + System Card 3 + câble + notices + joysticks + j CD au choix : 2000 Frs. Contactor Lucien, au (16) 54 41 14 76.

Department 65
Vds. Nec + quinupleur + 2 joys + 10 jr (S Star Soldier, Pc Kid 2, Populous...) : 2000 Frs. Contactor Olivier, au (16) 62 94 66 59, ou 59 62 16 23.

Department 66
Vds. SGX + 5 jr (1941, J Chan, F1 Circus...) + quinupleur + 2 manettes : 1800 Frs. Contactor Patrice, ou Frédéric, au (16) 68 64 02 58.

Department 75
Vds. Nbrx jr CGX, CGX, CD Rom, Super CD Rom et SFC. Contactor Denis, au (16) 40 50 99 22.

Department 75
Vds. cartes de cd System Rom. Vds. CD Rom Unit + card CD Rom Vds. 3000 Frs. SGX : 500 Frs. cheque contact Nec-CD sur Plans. Contacteur Akmar, à partir de 19h, au (16) 425 27 59 74.

Department 93
Vds. au Ech. Chiki Kaika, Operation Wolf. Vds. SFC : 3 jr (SF 2...) + 1 manettes : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 49 23 69 26.

Department 93
Vds. CGX + 4 jr (FM Tennis...) : 1000 Frs. Contactor Alexandre, au (14) 93 08 87 85.

Department 94
Vds. sur CGX : Bomber Man, Adventure Island, F1 Circus 91, Tales of the Monster Path, entre 1200 et 2500 Frs. Contactor Olivier, après 19h, au (16) 48 86 77 75.

Department 94
Vds. CGX + doubleur + 2 manettes + 6 jr SGX et 6 CGX : 3100 Frs. Contactor Christophe, au (14) 93 99 92 72.

Department 95
Vds. CGX + 6 k jr (Pc Kid, FM Tennis...) + 2 manettes + doubleur 1500 Frs au lieu de 3500 Frs. Contactor Nicolas, au (16) 34 69 46 37.

Department 95
Vds. SGX + 1 jeu 990 Frs. Nbrx jr NEC 'Aldynes, G N G, Darius...' : 4600 Frs. Contactor Vincent, au (16) 64 60 59 58.

Department 95
Vds. CGX + 3 jr (Legend...) 800 Frs. Contactor Guillaume, au (16) 30 23 57.

Department 95
Vds. SGX + 7 jr (Pc Kid 2, A Island, G&G...) + 1 manette : 1400 Frs, au TBE. Contactor Gedic, au (16) 39 60 32 43.

Department 99
Vds. Nbrx CD Turbo + SGX + power drit + adaptateur selecteur + pénali + GB + j, ou contre Neo-Geo + j. Contactor Frédéric, en Belgique au 19 32 6122551.

NEO-GEO LYNX

Achat

Department 78
Ach. jr Neo-Geo. Ech. Raguy Ach. S Nintendo + 3 jr. 390 Frs, ou S Fighter 2 : 420 Frs, le tous en version Fra, notifiée belge. Téléphoner au (16) 70 31 80 96.

Department 13
Ach. jr Neo-Geo (WH Foul Freddy), cherché Nec Duv. Téléphoner au (16) 42 86 19 58.

Contact

Department 31
Ech. Alpha Mission 2, B Flight, M Lord, Blue's Journey car Neo-Geo. Téléphoner au (16) 61 62 02 54.

Department 75
Ech. jr Neo-Geo (Riding Hero) contre 'Soccer Ball', ou Baseball Star. Contactor Gregory, au (16) 40 54 91 85.

Department 75
Ech. Neo-Geo (Riding Hero) contre SFC + 7 jr. Contactor Raphaël, au (16) 45 32 30 72.

Department 91
Ech. mastoposte sous emballage (jamaïs servi) contre Neo-Geo + Falal Fury, ou SFC + Zelda 3. Contactor Orny, au (16) 09 66 64 74.

Vente

Department 13
Vds. jr Neo-Geo : Robot Army : 650 Frs, Man 75 : 450 Frs, Baseball Star 500 Frs, Riding Hero : 400 Frs Contactor Pascal, après 18h, au (16) 91 49 71 10.

Department 20
Vds. jr Lynx (Xybots, Ninja Gaiden, Viking Child) : 450 Frs. Contactor Jérôme, aux HR, au (16) 95 91 43 60.

Department 33
Vds. jr Neo-Geo : Mutation Nation, Ninja Commando : Contactor David, au (16) 56 34 47 67.

Department 75
Vds sur Neo-Geo : Raguy Bleu's Journey et Cyber Lin, ou échange Contactor, ou laisser message, à Patrice, au (14) 57 22 09 03.

Department 76
Vds. ou Ech. jr sur Neo-Geo. Contactor Gomis, au (16) 35 03 10 26, ou 34 33 61 08.

Department 78
Vds. Neo-Geo + 4 jr (Fury, Burning Fight...) : 2000 Frs. Contactor Frédéric, au (16) 99 46 41 69.

Department 91
Vds. Lynx + 9 jr (N Gaiden...) + manette : 900 Frs. Contactor Lory, au (16) 60 86 46 46.

NINTENDO

Achat

Department 3
Ach. sur S Nintendo Fra. Castelvania 4 : 390 Frs, Zelda 3 : 390 Frs, ou S Fighter 2 : 420 Frs, le tous en version Fra, notifiée belge. Téléphoner au (16) 70 31 80 96.

Department 13
Ach. jr S Nes et SFC : S Fighter 2 et T Ninja 4, entre 300 et 500 Frs. Contactor Eric, au (16) 91 49 47 69.

Department 18
Ach. jr S Nes, SFC et S Nintendo (Zelda 3, S Aleste...) : environ 400 Frs. Contactor Odéa Nicolas, Les champs des merisiers, 18500 Vignhoulx/barengon, au (16) 48 51 51 38.

Department 33
Ach. S Nes + 1 jeu : 950 Frs maxi. Téléphoner au (16) 56 57 13 42.

Department 33
Ach. jr S Nes US : 350 Frs, Zelda 3, Castelvania 4, Contra 3, Robocop 3, Asterix : S Aleste. Contactor Codic, au (16) 56 20 02 58.

Department 38
Ach. jr SFC, et vends nets. Contactor Seb, au (16) 76 27 37 21.

Department 62
Ach. sur S Nes : S Mario Kart 306 Frs. Vds. sur MD : S Real Basketball : 150 Frs. Contactor Alain, après 18h, au (16) 21 53 44 48.

Department 78
Ach. sur SFC : S Mario Kart, avec boîte et notice : 450 Frs. Star Wars 450 Frs. Contactor Arnaud, au (16) 40 34 86 92.

Department 88
Ach. jr GB : 300 Frs maxi. Contactor Gaël, au (16) 29 47 44 20.

Contact

Department 3
Ech. jr SFC US et Fra plus de 15 titres. Contactor Julien, au (16) 70 31 98 44.

Department 4
Ech. jr D-SFC : S Aleste, F Fight Guy, Mario Kart, ou vendu entre 400 et 500 Frs. pos. MD + 4 jr : 1400 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 92 64 13 43.

Department 6
Ech. jr SFC, S Nintendo, possédé Kid Fighler, F Fight, Battle Blaze, cherche F. Zou, Addams, Goemon, Dark S, Contactor Guillaume, avant 20h30, au (16) 93 37 64 26.

Department 7
Ech. Ach. Vds. Nbrx jr SFC : Aros 88, T Spinix, Asterix. Ach. tous jr à prix intéressant. Contactor Jérôme, au (16) 75 37 43 96.

Department 13
Cherche contacts sur S Nes. Contactor Aubin J Michel, cité les Raquettes, Bat J, 13000 Mangrove.

Department 13
Vds. ou Ech. SFC + 5 jr et SP Scope, contre Neo-Geo + 3 jr. Vente séparée possible. Contactor Guillaume, au (16) 42 88 74 31.

Department 13
Ech. sur SFC : Zelda 3 Jap et Actraiser, contre des très bons jr. Jap. Fra, ou US. Contactor Johan, au (16) 42 09 09 58.

Department 13
Ech. GB + Tetris, Bura Fighter, Home Cup, contre Gb ou Lynx avec ou sans jr, ou 600 Frs. Contactor Sébastien, au (16) 42 97 91 68.

Department 13
Ech. SFC. Contacteur S Aleste, Star War, Mystical Quest, Dragon's Lair, ou Pa-Balano, Contactor Johan, au (16) 42 09 09 58.

Department 37
Game Play Club 37, sur Super Nintendo. Contactor Stéphane, au (16) 47 67 57 07.

Department 38
Ach. Vds. Ech. jr S Nes Fra, Jap et US, recherche contacts durables dans le 38 et alentours de Bourgoin. Contactor Cédric, après 20h, au (16) 74 44 46 49.

Department 38
Ech. jr SFC : Rushing Beat, S Wresterlmania, Robocop 3, ou vendu 450 Frs. Ech. jr MD : Robocop, S of Rage, Mercs 2, Mickey, ou vendu 295 Frs. Contactor Shaki, au (16) 76 56 90 55.

Department 74
Ech. S Nintendo + 2 manettes + Mario 4, SF 2, F Fight, contre SFC + 2 manettes + SF 2 + 1 jeu, ou vendu 2500 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 50 97 36 19.

Department 75
Ech. Zelnk 3, ou SFC, ou contre SFC + Castelvania, ou Actraiser (en Fr. ou US). Téléphoner après 19h, au (16) 40 21 36 39.

Department 78
Ech. jr S Nes 'TMMT 4 Jap, contre Mario Kart Jap ou US, ou P de Persa, ou vendu 400 Frs. Vds. Nes Core et MD. Contactor Yann, au (16) 54 04 04.

Department 91
Ech. S Mario World contre 1 jeu US. Téléphoner entre 18 et 20h, au (16) 64 95 14 93.

Vente

Department 6
Vds. GB + 5 jr (Megaman 2, RC Pro, Fists) : 1 sacoch + lampe : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 93 78 34 34.

Department 13
Vds. S Soccer, sur S Nintendo, ou échange contre saite jeu. Contactor J. Christophe, au (16) 42 18 92 71.

Department 13
Vds. sur SFC : Rushing Beat, Darius T, Magic Sword, Castelvania, S Adventure : 300 Frs. pos. ou 1200 Frs. pos. S. Contactor Laurent, au (16) 91 49 02 89.

Department 13
Vds. Nes : 250 Frs + Balman 125 Frs + Sumpsons 125 Frs, le tout 574 Frs. Contactor Vincent, au (16) 91 85 37 41.

Department 17
Vds. ou Ech. Nes + O Dragon, Pin Bot : 650 Frs, ou 230 Frs. Vds. Nes : 230 Frs, ou contre jr MD. Contactor Alex, après 18h, au (16) 46 23 10 49.

Department 18
Vds. 8 jr Nes de 150 à 280 Frs (J Chan, Zelda 2, D Dragon 2...), ou 8 jr + colle : 1900 Frs. Contactor Bernard, après 18h, au (16) 55 23 23 02.

Department 29
Vds. sur SFC : P de Persa 450 Frs, ou contre Asterix, ou Sonic Vds : 5 Frs. Titre 200 Frs, ou échange. Téléphoner après 18h, au (16) 98 95 19 36.

Department 29
Vds. Ech. Ach. jr SFC Fra, US, ou Jap. Vds. Ach. jr SFC : 1100 Frs (Zelda 2, Manco 3, T Ninja 3). Contactor François, au (16) 98 03 51 14.

Department 30
Vds. S Wresterlmania, Rival Turf US, F Zero, Soubliaster, Actraiser Jap. Entre 250 et 350 Frs. Contactor Nicolas, au (16) 90 25 01 01.

Department 30
Vds. Nes + 6 jr (Mario 2, Megaman, Bayou Bitch) : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 66 70 10 38.

Department 31
Vds. Nes + 2 manettes + 4 jr (S of Road, Iron Sword, Galaga...) : 950 Frs, au lieu de 1700 Frs. Téléphoner à partir de 17h30, au (16) 61 25 40 46.

Département 31
Vds. S Nes + SMB 4 + adaptateur +
livre de SAMB + 1200 Frs. Vds. GG +
3 jx sacoches 1000 Frs. ou le tout -
2100 Frs. Téléphoneur au (16) 61 85
50 37

Département 36
Vds sur Nes Zelds 3 350 Frs.
Contacteur Marc, au (16) 54 36 76 80.

Département 38
Vds. GB Duck Teles, Baloon, Kid,
Tetris 490 Frs. Téléphoneur au (16)
76 41 03 39

Département 40
Vds. pour S Nintendo S Soccer
380 Frs, Mario World 350 Frs. ou les
2 centre WWF, ou F Fight, ou autre.
Contacteur Fagot Sebastian, 22 rue
du muguet, 40000 Mont de
Marsac, ou au (16) 58 75 85 38

Département 42
Vds. Nintendo 4 + 7 jx + 3 manettes -
1800 Frs (SMB, Protobacter, Life
Force) au Contacteur Bertrand
Peschault, au (16) 77 60 23 64

Département 42
Vds. S Nintendo, S Nes et SFC de 300
à 450 Frs. Contacteur Bohé
Rodolphe, RN 68, 42520 St Pierre de
Bouff, ou au (16) 74 87 13 29

Département 44
Vds. D Dragon 2 sur Nes 220 Frs
Téléphoneur au (16) 40 36 62 85

Département 45
Vds. S Astéris - 8 jx (Mario 1 et 3,
Zelda 1 et 2...) + adaptateur + notices
1500 Frs. Contacteur Albanus, le
week end, au (16) 38 85 89 76

Département 51
10 jx Nes + console + Zapper + Joy
Stic 2300 Frs. Contacteur Laurent,
au (16) 26 58 50 44

Département 51
Vds. GB + 5 jx (D Dragon, World
Cap...) + prix à débattre. Contacteur
Eric, au (16) 26 59 96 86

Département 51
Vds. jx GB, 150 Frs pce, sacoches
100 Frs, Carrycace - 50 Frs,
Samélight - 50 Frs. Contacteur
Séphane, après 19h, au (16) 26 85
15 72.

Département 57
Vds. jx pour SFC G'n'G 250 Frs et
S'Valis, 250 Frs. Contacteur Olcay, au
(16) 87 24 19 27

Département 59
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 7
jx 1000 Frs., ou contre MD
Contacteur Gérard, au (16) 28 48 97
86

Département 59
Vds. A Family 400 Frs, Super
Scope 400 Frs, Zelds 3 sur S Nes :
800 Frs + R Type + Castellviana 4 + S
Jinsh TV. Téléphoneur au (16) 28 41
97 91.

Département 59
Vds. Nes + 2 manettes + 5 jx
Megaman 2, S Mario 2... 1300
Frs, valeur 2300 Frs. Téléphoneur
après 20h, au (16) 20 04 57 26

Département 65
Vds. GB + écouteur + 5 jx + câble
300 Frs, au lieu de 1800 Frs. Nes +
jx + 2 manettes, 800 Frs, au lieu de
300 Frs. Téléphoneur après 19h, au
(16) 65 35 12 76

Département 67
Vds. SFC + 5 p (Mario 4, Lemmings,
Castellviana 4...) + adaptateur +
manette Dyna 1 2500 Frs. Contacteur
Braz, au (16) 88 36 33 31

Département 67
Vds. sur GB Action Replay Pro +
codes et notice en français 300 Frs
à débattre. Contacteur Alexandre, au
(16) 88 28 98 95

Département 69
Vds. pour S Nintendo S Mario
World 300 Frs ou contre
Castellviana 4, ou A Family.
Téléphoneur au (16) 78 88 04 58

Département 69
Vds. GB + Mario Land, D Tales,
Gargoy, Tetris... + câble Link + Light
Boy : 600 Frs, au lieu de 1840 Frs.
Contacteur Jeff, au (16) 78 67 45 51.

Département 69
Vds. Nes en TBE + 2 manettes 4
score + 9 jx 3000 Frs, ou le jeu
300 Frs (avec boîtes et notices) S off
Road, Blades Steel, ou Contacteur
Laurent, au (16) 78 22 02 86

Département 72
Vds. Nintendo 4 1 jeu + manette
double player 750 Frs, ou separement.
Contacteur Denis en semaine,
après 17h, au (16) 43 94 32 89.

Département 74
Vds. Hook, Terminator 2, R et Galor,
encombre GB, le tout avec boîtes et
notices - 500 Frs, au lieu de 950
Frs. Téléphoneur au (16) 57 27 77 68.

Département 74
Vds. Nes + 6 jx + joy + reuvas 1300
Frs, valeur 3310 Frs. Contacteur
Lorneux Alex, au (16) 50 46 02 89

Département 75
Vds. jx SFC de 400 à 450 Frs.
Robocop 3, Sonic, Blastman, jx GB
150 Frs pce. Contacteur Bruno, au (1)
42 22 53 65

Département 75
Vds. S Nintendo + 6 jx (Mario 4, S
Tennis, S Fighter 2...) Contacteur
Olivier, au (1) 43 40 41 29.

Département 75
Vds. SFC complete + 4 jx (SF 2,
Parasites...) + adaptateur universel.
2490 Frs au lieu de 3550 Frs.
Téléphoneur au (1) 42 38 32 52

Département 77
Vds. Nes + 3 jx + pistolet 600 Frs.
Contacteur Jean Paul, au (16) 64 67
21 48.

Département 77
Vds. Nes + SMB 1, Zelds, Megaman 2 :
970 Frs, au lieu de 1500 Frs. Contacteur
Nicolas, au (16) 60 26 47 98.

Département 77
Vds. jx Nintendo 170 Frs : SMB 1 et
2, L Force, Metal Gear, Zelds, Rygar,
Section 2, Dragonball, D Dragon 2...
+ Nes Advantage 200 Frs
Téléphoneur au (16) 60 26 16 11

Département 77
Vds. SFC + 5 jx 3200 Frs, DMP
2160 260 Frs, G'n'G sur SFX 250
Frs. Contacteur Sébastien, au (16) 64
02 72 36

Département 78
Vds. jx S Nintendo Tennis, Contra
(Jap), Castellviana 4 (US) + GB + 8 jx
1000 Frs. Contacteur Vincent, après
19h, au (16) 34 62 38 51

Département 78
Vds. Ech Ramna 1/2, A Family,
Lemmings, S Aleste, P of Persia et
vendis Neo-Geo, ou contre Amiga,
Contacteur Mr Mendes, au (16) 30 56
38 02

Département 78
Vds. pour S Nes Adiams Family
300 Frs et SF2 400 Frs et pour S
Nintendo F Zero 300 Frs. Contacteur
Fabien, au (16) 34 61 01 01.

Département 78
Vds. Nintendo + 2 manettes + pistolet
+ Mario 1 et D Hunt 1290 Frs à
débattre. Contacteur Seb, après 19h,
au (16) 39 19 59 15

Département 78
Vds. jx S Nes Pilot Wings, A Family
et sur S Nintendo S Tennis : 300
Frs. Contacteur Fabien, au (16) 34 61
01 01

Département 83
Vds. jx S Nes, Final Fight, Zelds
3 360 Frs pce, sur MD Fira, Gynoug
260 Frs. Téléphoneur après 19h, au
(16) 94 34 79 46

Département 78
Vds. Nintendo + 4 jx (S Mario, T
Ninja, S Quest, D pistolet -
1200 Frs, ou 200 Frs le jeu.
Téléphoneur au (16) 90 46 00 88.

Département 86
Vds. Ech jx S Nintendo Homes
Alamo, Mario World, Zelds 3, A
Family, F Zero. Contacteur Bruno
Laurin, 23 bis rue Rabelais, 86000
Poitiers

Département 87
Vds. S Soccer et Lemmings
Téléphoneur après 19h, au (16) 55 06
06 21

Département 91
Vds. S Nintendo + 5 jx (F Zero,
Soccer, Minot...) + adaptateur 2300
Frs au lieu de 3300 Frs. Téléphoneur
le soir, au (16) 69 01 54 79.

Département 91
Vds. Nes + pistolet + 2 manettes + S
Mario 1 et 3, D Hunt 550 Frs, au
lieu de 1100 Frs. Contacteur Christophe,
après 19h, au (16) 64 91 27 39

Département 91
Vds. S Nintendo + Mario 4, S Tennis,
F Zero + adaptateur international
Nintendo. Contacteur Vincent, au (16)
69 24 94 11.

Département 91
Vds. jx Nes + Mario, Castellviana 4 : 1500
Frs, MD + 9 jx + manettes auto-liv +
autre manette + adaptateur Jap 2500
Frs. Téléphoneur au (16) 69 38 32 31.

Département 91
Vds. jx SFC et Neo-Geo. Téléphoneur
au (16) 60 86 23 25

Département 91
Vds. jx GB entre 100 et 150 Frs, jx MS
entre 150 et 200 Frs. Contacteur J Marc,
après 19h30, au (1) 45 69 45 79.

Département 91
Vds. jx Nes + pistolet + 2 manettes +
SMB1 et 3, D Hunt : 550 Frs.
Contacteur Mr Chauvin, après 19h, au
(1) 64 91 27 39.

Département 92
Vds. GB + 15 jx (Battle Toads,
Megaman 1 et 2...), sans écouteur +
malette : 2200 Frs, au lieu de 4500
Frs. Contacteur Benoit, sur Paris et sa
région, au (1) 47 80 87 57.

Département 92
Vds. Nes + 4 jx (Turtles, DD 2,
Castellviana, T Racing) Téléphoneur
au (1) 47 85 00 25

Département 92
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + 4
jx 800 Frs, jx Nes : 200 Frs.
Téléphoneur entre 18 et 20h, au (1) 46
94 07 05.

Département 92
Vds. jx pour SFC et MD. Contacteur
Marc Potier, au (1) 47 80 84 73.

Département 93
Vds. MD + 11 jx + Nes + 7 jx + Nec + 14
jx à bas prix, ou contre jx SFC, S
Nintendo, ou Nes Ech jx SFC, 24 titres.
Contacteur Nono, au (1) 46 69 04 55.

Département 93
Vds. GB + 9 jx + adaptateur 4 joueurs
1000 Frs. Vds. ou Ech jx MD
Sonic, S of Rage, Populous, Kid
Chameleon Téléphoneur après
19h30, au (1) 43 85 79 85.

Département 94
Vds. SFC + sacoches : 700 Frs, jx
MD entre 200 et 300 Frs pce. Contacteur
Sébastien, au (1) 40 10 16 05.

Département 93
Vds. S Nintendo US + Zelds 3 et
Home Alone : 900 Frs. Téléphoneur
après 19h, au (1) 48 34 23 15.

Département 93
Vds. Nes + robot + phaser + 41 jx
(Megaman, D Tales...) : 3500 Frs.
Contacteur Robin, après 19h, au (1) 48
60 00 72.

Département 94
Vds. GB + 10 jx : 1700 Frs au lieu de
2970 Frs, ou contre SFC... Contacteur
Cédric, au (1) 43 78 85 90

Département 94
Vds. GB + 10 pin bon état 1700 Frs
au lieu de 2950 Frs. Vds. ou Ech jx
MD F 72, Hill Fier, Alien Storm,
Rastan 2... 250 Frs. Contacteur Cédric,
au (1) 43 78 85 90.

Département 94
Vds. SFC + S Fighter 2, Pilot Wings
200 Frs. Vds. Nes + 20 jx : 2000
Frs. Vds. Aso 2 sur Neo-Geo : 500
Frs. jx MD Ach. jx Neo-Geo.
Contacteur Christophe, après 19h, au
(1) 42 07 15 22

Département 94
Vds. S Nintendo + 5 jx + adaptateur
universel (S Fighter 2, S Soccer, S
Tennis) : 3000 Frs. Téléphoneur
après 20h, au (1) 45 76 77 94

Département 94
Vds. jx SFC : Hook, Gcomon, Fight
Pilot Wings, adaptateur S Nes, SFC.
Contacteur Gaetan, au (1) 49 80 97 48.

Département 94
Vds. Nes + 6 jx + pistolet : 1200 Frs.
Téléphoneur au (1) 45 94 47 42

Département 94
Vds. Nes + 11 jx + 1 joy : 2800 Frs,
vente séparée possible. Contacteur
Sebastien, au (1) 45 97 97 88

Département 94
Vds. S Nes + 2 jx + adaptateur
AD 29 + S Fighter 2, Mario 4 : 2500 Frs.
Contacteur Marc, au (1) 43 74 66 39

Département 95
Vds. jx Nes : 200 Frs : Mario 2, T
Ninja, Punch Out, N Garden...
Contacteur Yann, après 17h, au (16)
30 73 10 45

Département 21
Vds. jx MD : James Pond 2, Road Rash,
Battain, Sonic, Simpsons, S of Rage
Téléphoneur au (16) 90 37 44 64

Département 67
Vds. MD Vds. sur Nes Snake
Revenge et Shadow Gate : 200 Frs
pce. Contacteur Christophe, après
19h, au (16) 88 47 18 46

Département 75
Ach. jx GG de 100 à 150 Frs.
Contacteur Michael, entre 17 et 20h,
au (1) 42 51 19 31.

SEGA

Achat

Contact

Importante Société
recherche
GRAPHISTE MICRO
Pour PROJETS MULTIMEDIA
ET ASSISTANCE
TELEPHONEQUE

Profil :
- Etre possesseur de jx vidéos et
de micro-informatique.
Des compétences en traitements
sonores, mtd., sont les bienvenus.

- Infographiste, spécialiste de jeu
vidéo (première expérience
professionnelle appréciée)

Emploi à temps complet.
Lieu de travail proche RER A.
Travail intéressant et stimulant.

Envoyer CV et prétentions à :
PSC, 22 Rue de la Gaîté
93220 GAGNY
ou téléphoner à Olivier Medam, au :
43 51 25 86 ou 43 51 28 20



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70% MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

**+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS * 695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * 695 F
ADAPTEUR CARTOUCHE (Japonaise) 99 F

Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	199 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX KIDD	179 F	TOE JAM AND EARL	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	96 F	GOLDEN AXE	199 F

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS * 495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

RUSH 5 ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	199 F
IKARI WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KUNG FU	189 F	FAXANADU	265 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTEUR SNINT/SFC/SNES	99 F	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>CONSOLE SUPER NINTENDO Française 990 F garantie 1 an</p> </div>	
SUPERSCOPE + 6 JEUX	590 F		
- ADDAMS FAMILY	- R TYPE		
- CASTELVANIA 4	- SUPER TENNIS		
- CONTRA 3	- ZELDA 3		
- RIVAL TURF	- LEMMINGS		
- SUPERMARIO KART	- ROBOCOP 3 ...		

**CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu
+ 400 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) 690 F**

Avec notre CARTE DE FIDELITE,
vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

NEO-GEO CONSOLE SEULE (NEUVE) 1990 F
(+ DE 90 JEUX DISPO.) avec MAGICIAN LORD 2490 F

Exemple de prix :

BASE BALL 2020	520 F	NINJA COMBAT	590 F
ALPHA MISSION 2	520 F	KING OF THE MONSTER	590 F
BLUE JOURNEY	520 F	ROBO ARMY	695 F
NAM 75	520 F	FATAL FURY	695 F

**RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU
VOS JEUX EN APPELANT
LE (1) 43.290.290**

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)

Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

**17, rue des Ecoles
75005 PARIS**

(1) 43.290.290+

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

Rachetez vos consoles
ainsi que la majorité de vos
jeux sur :

- GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD
 - GAME-BOY • SUPER-NINTENDO • NEO-GEO
- et échange vos consoles et jeux sur :
- N.E.S • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC
- (voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous
72 heures maxi pour la province

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM : TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par : MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F			Date expiration : . . / . .
TOTAL A PAYER			Signature

* CONSOLE D'OCCASION
Tous les prix sont indiqués hors taxes et hors frais de livraison.

P.C. - Paris 13 3055 210 003

2009 1102

ANNONCES

- Département 69**
Vds. MS + 2 manettes 250 Frs, 21 jx au 100 à 250 Frs. Téléphoneur au (16) 20 32 57 01.
- Département 60**
Vds. MS + 3 jx. Danan, Shinobi, Cyber Kart, Contactor Karl, après 18h, au (16) 44 06 61 93
- Département 60**
Vds. GG + Pse + 2 jx au choix. 900 Frs. Vds à 1000 Frs. Contactor Michael, le mercredi, au (16) 44 53 71 95.
- Département 61**
Vds. MD Frs + 2 manettes + 6 jx (Sonic, S Monaco GP.) : 2000 Frs au lieu de 3400 Frs à débattre. Téléphoneur au (16) 33 37 40 28.
- Département 62**
Vds. MD + 5 jx (S of Rage, Quackshot, Mickey, Moomoolaker...). 1500 Frs. Contactor Christophe, après 17h30, au (16) 21 69 59 97.
- Département 62**
Vds. MD + joystick + Mickey, A Beast, Strider, Decia Attack, entre 1400 et 1500 Frs. Téléphoneur après 17h, au (16) 21 95 83 03
- Département 64**
Vds. Mémoré couleur stéréo + cible pour MD - 2700 Frs à débattre. Contactor Rémy, après 19h, AU (16) 59 06 30 08
- Département 66**
Vds. MD Jap modifié + Quackshot / 900 Frs, valeur 1500 Frs. Contactor Olivier, au (16) 68 92 45 17
- Département 69**
Vds. GG + Columns, Marble Madness, Shenei, Donald, Wonder Boy 3, Sonic : 1500 Frs. Laissez un message à Olivier, au (16) 78 48 31 30
- Département 69**
Vds. GG + adaptateur + columns, Hang On 800 Frs au lieu de 1370 Frs. Contactor Florian, au (16) 78 35 77 64.
- Département 69**
Vds. MD + 2 pads + 12 jx 3000 Frs, jx entre 200 et 300 Frs (G Axe 1 et 2...). Contactor Renaud, au (16) 78 59 24 03.
- Département 72**
Vds. jx MS : 150 Frs, G Axe Warrior, Populous, S of the Beat, Asterix, Sonic, possibilité de lire Contactor Samuel, après 19h, au (16) 43 86 16 46
- Département 72**
Vds. MD Frs + pad + 500 Frs, Sonic, Mickey, Donald, TF 3, Shining in Darkness : 400 Frs pce. Téléphoneur après 18h, au (16) 77 59 11 90
- Département 73**
Vds. MD + 2 manettes + Altered Beast et un autre au choix. 1000 Frs. Vds. jx de 200 à 300 Frs. Contactor Alex, au (16) 79 25 53 03
- Département 75**
Vds. MS + 14 jx (Teminator, Sonic, Donald, N Garden...), prix intéressé. Contactor Mathieu, après 19h, au (16) 79 65 85 42.
- Département 75**
Vds. Ech jx GG (Mickey, Slider, Fantasy Zone...). Contactor Erwan, au (1) 47 43 01 56, ou au (1) 40 71 99 87.
- Département 75**
Vds. MD Jap + 13 jx + 2 pads, 3000 Frs. ou 200 Frs le jx. Contactor Jérôme, après 20h30, au (1) 43 72 35 94
- Département 75**
Vds. jx (Shining in the Darkness, Speedball 2...) de 125 à 245 Frs + MD Jap + 2 pads + 12 jx 2700 Frs. Contactor ben, au (1) 48 89 35 47
- Département 75**
Vds. GG (4 jx + sacchose + batterie pack + loup + Adric...) 1300 Frs. Vds. Taramina sur MD. Contactor Marc, au (1) 43 71 61 52.
- Département 75**
Vds. MD + Pro 1 + 10 jx (EA Hockey, Sonic, Simpsons...) 3500 Frs au lieu de 8000 Frs. Téléphoneur au (1) 43 64 70 39.
- Département 75**
Vds. MD Jap + 5 jx (A Beast, Strider, Alien 3...). 1200 Frs. Contactor MAHU, après 20h, au (1) 43 74 91 26.
- Département 75**
Vds. MD compatible jx Jap et Frs, sans adaptateur + 3 jx (Toe Jam, Mickey, Ys 3) 1400 Frs. Contactor Emmanuel, après 20h, au (1) 43 44 60 95
- Département 75**
Vds. jx MD Mers, Rambo 3, Alien 3, Mickey, Wonderboy, Golden Axe. Contactor Samuel, au (1) 48 05 48 85
- Département 75**
Vds. MD Jap + 16 jx + 2 manettes, vente séparée possible. Contactor Omar, sur Paris uniquement, au (1) 45 75 01 64.
- Département 75**
Vds. 4 jx MD. Ea Hockey, Taramina, R Thunder 2, Sonic : 200 Frs pce, ou 700 Frs les 4. Contactor Donald, au (1) 42 49 00 40
- Département 75**
Vds. jx MD à partir de 100 Frs, GG + 3 jx. 900 Frs. Contactor Arnaud, au (1) 42 41 23 33.
- Département 75**
Vds. MD + 8 jx + 2 manettes : 2400 Frs. Contactor Seb, au (1) 43 45 32 84
- Département 75**
Vds. MD Jap + 6 jx (European Club Soccer, R Thunder 2, Mercs...) 1650 Frs. Contactor Stéphane, au (1) 45 42 84 12
- Département 75**
Vds. GG + 2 jx + Master Gear + 2 jx au 500 Frs. Téléphoneur entre 18 et 21h, au (1) 46 20 11 87
- Département 75**
Vds. MD 350 Frs et Zoom 100 Frs, Kid Chameleon - 250 Frs. R Thunder 2 - 250 Frs, ou le tout 1150 Frs, ou contre S Nintendo, SFC, ou S Nes + 1 jx. Contactor Christophe, au (1) 42 40 97 10.
- Département 75**
Vds. MD Jap + Power Stick + 6 jx (TF3, Sonic, S Dancer...). avec boîtes et notices. 2500 Frs. Contactor Mathieu, au (1) 46 47 66 92
- Département 77**
Vds. MD Jap + 3 pads + Lakers vs Celtics, S Dancer + Meg Alrax : 500 Frs min. Contactor Julien, au (16) 60 12 01.
- Département 77**
Vds. MD + 6 jx (Sonic, Fantasia...) Pro 2 : 1650 Frs, ou contre SFC + 3 jx. Contactor Carl, au (16) 64 30 81 46.
- Département 77**
Vds. GG + 4 jx + adaptateur secteur : 1350 Frs. MS + 3 jx 500 Frs. Contactor Thomas, au (16) 60 60 49 71.
- Département 77**
Vds. GG + Columns, Sonic, Psychic World, Olympic Gold + adaptateur auto 1480 Frs au lieu de 2000 Frs. Téléphoneur au (16) 34 77 43 16.
- Département 77**
Vds. MD Jap + 2 Arcade Power Sticks + Sonic et PGA 1200 Frs. Contactor Alain, ou Lionel, au (16) 30 95 74 29.
- Département 78**
Vds. MD + Spiderman et S Hammer 2 : 210 Frs pce. Contactor Nicolas, au (16) 30 52 78 11
- Département 78**
Vds. GG + 3 jx + 12 piles + chargeur + casque : 1300 Frs, MS + 2 jx + 2 manettes : 700 Frs. Contactor Lionel, au (16) 34 78 56 64.
- Département 78**
Vds. MD + 4 jx (MGP, S of Rage...) 2 manettes : 1400 Frs au lieu de 2800 Frs. Contactor Sébastien, au (16) 39 70 87 04
- Département 78**
Vds. MS + 2 control Pad + Light Phaser + 5 jx (Hang On, Sains Hunt, Rescue Mission...). 700 Frs à débattre. Gc 200 Frs + 2 jx. Contactor Stéphane, au (16) 30 92 65 11
- Département 78**
Vds. GG + 5 jx + adaptateur secteur + Master Gear 1500 Frs. Contactor Arnaud, au (16) 39 13 65 48
- Département 78**
Vds. GG + 11 jx + loupe + adaptateur MS et auto 2000 Frs. Contactor Christophe, au (16) 34 74 61 02
- Département 82**
Vds. jx MD et MS de 100 à 250 Frs. Contactor Milagre Claude, cité Doucraer, Bal 3 N° 9, 82000 Montaban
- Département 84**
Vds. GG + Sonic, D Duck, N Garden, Columns + adaptateur secteur 1200 Frs, au lieu de 1800 Frs. Téléphoneur au (16) 90 65 75 34
- Département 86**
Vds. GG + adaptateur + 4 jx (Sonic, Shinobi...) : 1100 Frs. Contactor Eric, de préférence le soir, au (16) 49 37 12 92
- Département 91**
Vds. MD + 2 jx (Turbo) + 6 jx (Tok, PSS, Ft...): 2100 Frs. Contactor Guillaume, au (1) 46 20 46 66
- Département 92**
Vds. MS + 2 jx + adaptateur 400 Frs, MD Frs + quackshot + 2 manettes : 1100 Frs. GG + Mickey + Adaptateur Nes : 1000 Frs. Téléphoneur au (1) 47 02 62 77
- Département 93**
Vds. MD + 2 jx + 1 jx (Mickey, Donald, Monaco GP...) : 2900 Frs. Contactor Pierre, au (1) 46 67 91 22
- Département 93**
Vds. jx MD entre 150 et 200 Frs (Pharos, Dhana, Strider...) 500 Frs. Contactor Elisabeth, après 19h, au (1) 43 32 75 29
- Département 93**
Vds. MD Frs + 2 manettes + 10 jx (S Monaco GP, S of Rage, Sonic...) : valeur 4500 Frs, vendu : 2900 Frs. Téléphoneur après 19h, au (1) 48 45 31 34.
- Département 93**
Vds. MD Frs + 2 pads + 7 jx (Sonic, Fantasia Fantasy, Star 3...) : 1500 Frs. Contactor François, après 18h au (1) 43 81 93 29.
- Département 93**
Vds. GG Jap + 4 jx : 1000 Frs à débattre. Contactor Lior, au (1) 48 26 38 03.
- Département 94**
Vds. MD Jap + 2 pads + 6 jx (Monaco GP, Sonic, Quackshot...) 2000 Frs à débattre. Contactor Anthony, au (1) 48 71 43 50
- Département 94**
Vds. MD Jap + S of Rage, Ghost, Sonic, A Beast, Balle SQ : 1500 Frs, ou contre SFC + 2 jx, ou S Nes Frs. Contactor Ali, au (1) 43 99 96 50
- Département 94**
Vds. Nbrx jx MD à partir de 150 Frs. Contactor Laurent, au (1) 45 93 03 41
- Département 94**
Vds. MD + 14 jx (Sonic, S of Rage, Quackshot) + convertisseur MS + 2 manettes : 3500 Frs. Contactor J. Pienn, après 18h, au (1) 43 82 34 30
- Département 94**
Vds. GG + adaptateur secteur et MS/GG + 4 jx (Sonic, Monaco GP, Donald, Columns) : 1500 Frs. Téléphoneur au (1) 48 84 15 27.
- Département 95**
Vds. MD Frs + 2 manettes + 2 jx. Contactor Arnaud, au (1) 39 47 43 16.
- Département 95**
Vds. MD Frs + adaptateur Jap + 2 manettes + 3 jx. Contactor Wilfried, au (16) 39 82 82 08
- Département 95**
Vds. MD Frs + 5 jx (Sonic, S of Rage...) + joystick + 2000 Frs, Gpc 6128 collecter + jx + joystick 1500 Frs. Contactor Xavier, après 19h, au (16) 30 11 61 22
- Département 95**
Vds. MD + 1 manette + 7 jx (NHL Hockey, S of Rage...) : 1500 Frs. Contactor Xavier, au (16) 39 91 20 83
- Département 95**
Vds. MD + 5 jx + 2 pads + adaptateur Jap et MS, contre A500 + Ext + 1 jx + sons + péritel, ou pour 2000 Frs, valeur 3640 Frs. Contactor Juji, après 19h30, au (16) 30 40 16 31.
- Département 95**
Vds. GG + 5 jx + adaptateur : 1300 Frs. Contactor Laurent, au (1) 39 95 47 63.

TINY TOON



Drôles de jeux pour stars de la TV

TINY TOON -
La passion des jeux

Nouveau

Chasse au lapin
sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez

leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux,
appelez-nous au:
(16-1) 34.64.7755

PALCOM
SOFTWARE



Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES



Nintendo, Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. F8P 92/285 Pt

KONAMI
La passion des jeux

**VOUS JOUEZ OÙ
AVEC LE VÔTRE?**



GAME BOY

Nintendo